
你要玩DQ9吗?DQ9发售前千人大调查!
震撼价6.99
GAME SOFTWARE
VOL.256
电子游戏软件
水晶物语大揭秘
召唤兽变形全解
最终幻想XIII
大震撼报道!
魄力图文为你带来FF系列最新作的全新情报!
大特报
日本游戏厂商穷途末路上演求生一幕
我们还不想死!
日本游戏业进入高素质游戏卖不掉的怪圈?
到底谁才是第三方的坟墓?
热点聚焦
游戏世界中的迈克尔·杰克逊
PSP下载时代的先驱——CAPCOM
日本第三方走向世界
PS2与N64是同一时代的主机?
第三方发自灵魂深处的呼唤
PSP GO全方位详细解析
无双报道
忍者龙剑传2/生化危机 黑暗历代记
怪物猎人3/勇士特洛伊传奇/GT赛车PSP
真三国无双5 SP携带版
全新栏目重磅推出!
王牌尖兵:业界王牌制作组列传
网战精英:XBOXLIVE全攻略
2009年07月下 总第256期
ISSN 1006-5032
14>
9 771006 503000

角色扮演游戏最高峰作品闪耀浮华光芒
如同“神”一般存在的《最终幻想13》……
讲述在“兰”与“脉冲”发生的故事
等待了3年的“神作”快点降临吧！

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

《最终幻想13》全新情报 锁定在冬季发售！

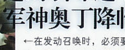
KING OF RPG

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13			2009年冬预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《最终幻想13》无疑是当今日本业界最受瞩目的作品。由漂浮在天空中的都市“兰”，和狂野的大地“脉冲”，这两个世界为舞台而展开故事。根本不用怀疑本作的素质，这是北濑佳范、野村哲也、鸟山求等诸多SE第一开发部的核心成员为全球玩家所打造的最强角色扮演。这是SE的底牌，更深层的来看，本作也是日本业界的标杆，她承载了日本厂商对于复兴业界的美好希望，以及向全球传播日式游戏的重担。

本次报道是继上次E3之后的最新情报汇总，会为各位介绍召唤兽、魔法、特技等诸多全新的核心要素，可谓是非常精彩。首先介绍的是召唤兽，在本作中，每名队伍成员都分别拥有一只召唤兽作为自己的搭档。个人猜测，依照系列的传统，每名成员还会各有一只隐藏的强力召唤兽。主角雷霆的搭档召唤兽是“奥丁”，这个系列的传统召唤兽在本作中居然徒步登场，放弃了坐骑斯雷普尼尔。他身着装饰金边的白银铠甲，手握钩状的斩铁剑，宛如骑士般守护着雷霆。这次奥丁给人的感觉，与历代作品都不同，发动召唤时，雷霆的胸口放出光芒，浮现玫瑰般的纹章，这个纹章就是被法尔希选中的路希的身份证明。当雷霆用剑挥砍形如玫瑰的水晶之后，就会盛开大量花朵，同时出现魔法阵，召唤兽奥丁降临。 □文/猴子

在雷霆的引导之下 军神奥丁降临



←在发动召唤时，必须要有成为媒介的道具。而雷霆的召唤媒介就是玫瑰状的水晶。

↓奥丁的盾牌上装饰着纹章，尽管在细节上有些差异，但形状和路希的纹章相当像。



雷霆 Lightning

震慑雷霆的军刀

本作的主人公，精通剑术、射击、格斗等一切战斗技巧，是名副其实的战斗专家。过去似乎曾隶属于统治“兰”的圣府军，但是不知什么原因让他与组织分道扬镳。雷霆只是代号，真实姓名还不清楚。这是一位性格冷酷，不论对自己还是别人都相当严格的女性。行事果断，不会随波逐流受命运摆布。作为女人，她内心的坚韧程度令人刮目相看。

Vanille 香草

玉洁冰清的少女

性格随和，总能带给人美好感觉的少女。尽管她在同伴面前始终是一副无忧无虑的模样，但是内心却暗藏着向严酷命运挑战的强烈决心。另外从她身上的服饰判断，似乎是脉冲的居民，但是不知出于什么原因，在“兰”内部却遭受圣府的拘禁。

回应英雄召唤现身的女王!

紧接着奥丁之后，要介绍的是冰雪的搭档召唤兽希瓦，虽然这个召唤兽在06年FF13刚公布时就已经现身，但其真正的姿态，本次才露出端倪。本作中希瓦是以姐妹的形态登场，也就是说由两个女王组成，并且可以合体变形成机车。冰雪释放手臂上透明心形纹章的力量召唤出希瓦，瞬间附有纹章的冰岚将其包围，而后破冰而出。其中在深蓝色的肌肤上施以银色化妆的召唤兽，是姐姐恩蒂莉雅；脸部以护目头盔覆盖的，则是妹妹妮克丝。在合体变形后，机车上有用“兰”的文字所书写的名字“希瓦”（这是一种形状类似英文字母的独特语言）。而机车所使用的能源是水晶，机车开动时所排出的是受到水晶所影响的特殊能源。这种能源除了启动飞空艇之外，也是本作中所有机械的动能。



极具冲击性的崭新召唤形势……



滑行般合体变化成机车 开创系列幻兽新的游戏方式

←希瓦的身体于各种机械、仪表相融合，但也有脸孔及手掌等部分保持血肉之躯。这是过去系列中从未有过的设定。

由冰雪女王合体的机车

两只希瓦的组合形态很有条理，姐姐恩蒂莉雅备有机车的龙头和前轮，妹妹妮克丝则备有座椅和后轮等零件。两人身体一边缠绕一边合体变形为机车。不过，只有在召唤时达成了某些特定条件，才可以进入变形状态，并不是随时都可以变形。需要说明的是，本作其他召唤兽也全部可以变形，个人猜测奥丁能变成神马，巴哈姆特则能变成飞空艇。

深邃奇幻的冒险舞台即在眼前展开……

本作的世界观也是由两个平行的世界组成。遍布着肥沃土地的“脉冲”；和飘浮在“脉冲”上方，由法尔希所创造的“兰”。拥有众多人口的“兰”，和相比之下看上去无比广阔的“脉冲”共同构建了本作深邃奇幻的冒险舞台。

↑在“兰”内部里的森林中奔驰的香草，她踏着轻快的步伐，似乎在寻找着什么。看似娴静的森林里，却危机四伏。



被法尔希选上的人!

游戏中，被法尔希选中的人统称为“路希”，即被赋予烙印与使命的人，也被视为是受到诅咒的人。路希必须完成使命，而法尔希会以被称为“幻视”的影像将任务传达给路希。目前已经揭晓的路希包括：雷霆、冰雪、香草和萨兹四人。他们是法尔希的使者，也是这个世界上唯一能够使用魔法与召唤的人类。大众虽然从传说中得知有魔法这种奇特力量的存在，但是在日常生活中并没有人实际见过魔法或召唤兽等神秘的现象。



↑超美神秘御姐登场，个人甚爱!

释放无与伦比的神威 粉碎束缚残酷命运的烙印





←本作的核心战术除了极限技，还有队伍的队员之间互相联手，有效地构架出各种连续攻击，这也是本作乐趣之一。

↓通过各种连击可以使敌人陷入所受伤害量增加的“崩溃”状态，这是非常常用的战术。

←战斗中所有指令都设定了“消耗值”，每使用时间计量表都要计算消费值，这也是ATB。

魔法技能公开，电光火石狂扫阴霾战场！

发动魔法超闪电术，以强烈的雷击将复数敌人打到空中！而后只要抓准时机输入指令就能对这些浮空的敌人施展追击。每场战斗结束后，会根据玩家在战斗中的表现给予评价，评价依据是战斗时间、连击和受伤程度等。玩过体验版的玩家都知道，战斗时的时间计量表只有3格，而在这次官方公布的新图片上可以看到变成了4以上。



关于香草武器的秘密

香草手持的奇怪武器的秘密也真相大白了。这种武器平时折叠起来携带，在战斗时则会拉开使用。此外，它并不是用来直接殴打敌人的装备。其设计是通过犹如挥舞钓竿的方式，从尖端甩出数条钢丝，然后像鞭子一样鞭打敌人（相当具有“女王情结”的设定）。

希瓦驾驶模式详解 开摩托一骑当千

冰雪在战斗中召唤希瓦，姐姐恩蒂莉雅和妹妹妮克丝会同时登场，并且和其他成员一样加入战斗。在满足特定条件变形后，就会载着冰雪一齐作战。驾驶模式中，HP槽没有了显示，出现了各种按键组合的攻击形势，对敌人施以更强力的攻击。

编者的话，水晶物语的秘密在这里揭示！

在本作中，每位路希能召唤的召唤兽只有一种。雷霆是召唤奥丁，冰雪则是召唤希瓦。至于草香和萨兹的召唤兽目前还不清楚。召唤时必须有作为媒介的水晶，而水晶是从每名路希各自的烙印中所产生的。用来召唤的水晶，对于外形的参考也有讲究，因为冰雪是一位激情如火的男人，所以是表现出生命力的心形状；而雷霆则拥有高贵的气质，所以设计成玫瑰形状。

游戏中并非一旦成为路希，就能使用召唤兽，角色们在成为路希之后，心灵的成长将会是关键所在。这是对其内心的某种事物影射出来的形象，召唤兽与角色之间会有深厚的关联。从目前公布的角色数量分析，可以使用的角色应该是6或7名，那么召唤兽的数量难道也是6或7只？个人认为答案肯定是否定的，隐藏召唤兽的存在是系列的传统，看来也许每人还会有一只隐藏的强力幻兽。战斗中，召唤兽降临之后，会和其召唤主并肩战斗，并且还会有自己的战斗指令，而战斗指令的数量，会随着路希与召唤兽的成长逐渐增加。现在已经确定的是，全部召唤兽都能变形，都会具有自己独特的驾驶模式。进入驾驶模式后，可以连发大绝招，以爆裂的气势一口气击溃敌人，这会变成接近于动作游戏的形式，是一种动作与指令战斗的融合操作。

再来谈谈时间计量表，“OPTIMA”的标识是表示“最佳时机”之意，个人认为这是系统给的最佳按键时机的提示，如果能及时按下对应按键，则可以顺利发动连锁攻击。

最近官方还公布了一名银色头发的美少年，北濑佳范已经确认这也是一名可以使用的角色，而且也是由野村哲也所设计的。另外在新影象中，还有



一个片段，一位金色头发，脸上戴着眼镜的圣府女性指挥官正在向士兵们作着指示。目前还不知道这位是不是能够使用的角色，但希望能够加入我方，而且从长相和形态上来看，她与雷霆还有几分相似，不知道是不是姐妹呢？鸟山求说本作会有很多角色对立的场面，这否意味着角色位置与立场的转换将成为故事的看点呢？



↑←本作战斗采用的是以「动态时间战斗」进化而成的「指令综效式战斗」系统，也就是说随着时间经过会累计计量表。

画面右上的计量表，在攻击敌人之后，就会上升，而当攻击中断后就会慢慢减少。在计量表归零前持续攻击便能形成"连锁"。

努力创造超绚华丽的连锁攻击 发动风卷残云般的绝技！

E3展演砸FF13，鸟山求当众道歉

近日《最终幻想13》官网更新，制作人鸟山求发表了游戏召唤兽相关的简介。同时也为在E3展上召唤兽演示失败道歉。鸟山求表示《最终幻想13》最终的完成版将会比试玩版有很大的进化，并说明在E3展上介绍本作召唤兽的理念时，与由于自己的紧张，所以召唤兽的展示失败了。鸟山求还表示玩家们对于4月放出的体验版的感受他已经有所了解，他们将会按照玩家的意见继续进行相关的调整，这点请玩家们大可放心。同时他还表示《最终幻想13》完成版会有更大的进化。鸟山求表示没有把召唤兽放进体验版的原因在于《最终幻想13》的召唤兽理念是把角色与召唤兽战斗结合在一起。此次召唤兽的行动与角色有密切关系，既有常规的标准模式，同时也有可以以行动为导向的战斗驾驶模式，即每只召唤兽都可以变形，如我们之前看过希瓦的变形。最后鸟山求表示他本来打算在E3的DEMO中展示召唤兽的超酷姿态，不过由于自己的过分紧张，把奥丁与希瓦的演示给搞砸了。

冰雪Snow

碎裂冰封的神拳

他是拥有强健体魄的热血青年，同时也是"兰"内部青年组织"放荡"的领袖，保护同伴的意识比别人强上一倍，也深受"放荡"同伴的信赖，他率领组织成员与圣府军展开激烈的搏杀。此外，在最新宣传影片中，还出现了他称雷霆为"大姐"的场面，他们之间究竟存在着什么样的关系？请关注本刊之后的报道。

召唤兽足以左右整个战局！



PSP GO 官方详细解析！

PSP Go 官方规格参数	
商品名称	PSP Go规格参数
尺寸	约128×69×16.5mm（长×宽×高，不包含最大突起部位）
重量	约158g
CPU	PSP CPU（动作周波数：1-333MHz/内存：64MB ）
显示屏	3.8英寸；16：9 TFT液晶；480×272像素；1677万色
声音	内置立体声喇叭
主要I/O	无线LAN （IEEE 802.11b标准）（Wi-Fi）；Bluetooth 2.0（EDR）；Hi Speed USB（USB2.0标准）；Memory Stick Micro（M2）；模拟视频输出；麦克风
主要端口	多用端口（本体电源输入/外部电源供给/USB/视频输出/声音输入输出）；耳机/麦克风端口；Memory Stick Micro（M2）插槽
按键开关	方向键（上下左右）、类比摇杆×1；△、○、×、□键，L、R键×1；START、SELECT、PS键×1；POWER/HOLD开关×1；无线LAN（ON/OFF）开关×1；显示、声音、音量+/-键×1
电源	锂离子电池（本体内置）；外部AC适配器；USB充电
存储空间	16GB内置（闪存）
对应软件	PSP Game
无线通信机能	无线LAN（IEEE 802.11b标准）（Wi-Fi）；infrastructure mode/ad hoc mode（最大16台同时连接）；Bluetooth 2.0（EDR）
本体同捆	AC适配器；USB线；CD-ROM（Media Go收录）

定于10月1日即将发售的PSP Go（PSP-N1000），自从在09年的E3展上正式公布后，就引起了业界的瞩目。目前，SONY官方也在国内正式向业界公开了这款新型PSP。PSP Go主机采用滑盖式设计，将屏幕向上滑动可出现按键面板，闭合时也可以用于欣赏视频、音乐等。还能通过所搭载的软件来表示时间以及日历。本机的液晶屏由4.3变更为3.8英寸，虽然变小了，但是画面效果与PSP-3000相同，音质也是一样。关于游戏休眠功能，PSP Go游戏中可以暂时中断，返回XMB界面，然后使用其他功能。中断的游戏只需要再选择"游戏再开"即可继续游戏。这与以前的休眠机能不同，在游戏休眠时，电源OFF的情况下也基本不会费电，这在没有搭载闪存的PSP-1000/ 2000/3000上是无法实现的。 □文/七曜

01 官方基本数据介绍

本机取消了UMD驱动器，搭载16GB闪存，体积大约比PSP-1000小50%，重量轻40%，采用了新的滑盖式设计，按键数量没有变化，不过键位配置相应做了改动。液晶屏大小由4.3英寸变更为3.8英寸，不过解析度依然保持480×272像素，1677万色。搭载蓝牙2.0，对应记忆棒Memory Stick Micro（M2），带有多用端口（本体电源输入、外部电源供给、USB、视频输出、声音输入输出）、耳机端口、电池本体内置，目前预定发售的颜色有钢琴黑与珍珠白，但根据传统，当然还会在以后推出别的颜色。

02 系统软件非常丰富



软件方面，XMB图形界面包含了游戏、影像、音乐、图片等内容。搭载了游戏休眠机能，游戏暂时中断的状态下，也可以在XMB上进行各种操作。蓝牙2.0的对应，使PS3手柄（DUALSHOCK3/SIXAXIS）可以连接PSP Go使用。PlayStation Store的各种内容可以用PSP直接访问，或者通过PS3、PC下载以及PSP Go同捆的CD-ROM入手。

03 与3000并行销售

SONY官方发言人表示，不使用UMD驱动器的构想在PSP刚发布时就有了，PSP Go的开发在2年前就已经开始。PSP Go在网络用途方面特别进行了强化，希望能吸引经常使用互联网的用户。



PSP Go是与PSP-3000并行发售的。而在PSP软件方面，已经发售有UMD版和下载版，希望用户能够根据需求购买。至于UMD软件该如何处理，这是今后研讨的话题。

04 搭载了蓝牙功能

PSP Go还将搭载全新的蓝牙无线机能，不仅对应蓝牙耳机、耳麦，还可以通过PSP Go专用视频输出线向电视输出画面时，使用PS3手柄对其进行无线操作。但将PS3手柄登录至PSP Go主机上时，必须需要一台PS3主机。在与PS3手柄连接的情况下，L2、R2、L3、R3将无法使用。PSP Go将兼容老版PSP的各种系统软件，原来的系统软件同样适用本机。



05 利用AC适配器充电

PSP Go可以利用AC适配器通过多用端口为内置电池充电，也可以通过USB端口充电。本次公开的AC适配器（PSP-N100）和以往的形状不同。其本体两端准备了2个接口，一端用来插AC适配器与PSPgo的连接线，这条连接线的一头是多用端口的形状，另外一头是USB A端口。使用这个USB端口，就可以与PC和PS3连接，进行数据传输，同时也可以充电。适配器另一端设置了两个插头，一个与以前的AC线连接端口相同，另外还有个与其配套的插头组，这样就可以利用AC线或者插头进行充电了。

06 闪存与休眠功能

本机的闪存为16GB，在发布会场的PSP Go已经安装了乐克乐克2的体验版，本体闪存的空余容量还有14GB。由此可见，存储空间中已经预留了部分闪存以保证"游戏休眠机能"的运作，所以即使装入大量数据把空余容量占满，游戏休眠机能依然可以工作。游戏中按下HOME键，会出现2个选择"游戏暂时中断"和"结束游戏"。



↑可以选择再开来接续游戏。

07 PSP Go更适合携带

关于PSP Go能够轻松携带大量软件的优点能否掩盖不搭载UMD的缺点，官方也针对此问题作出了解释。PSP Go是与PSP-3000并行发售，作为展示PSP系列新方向性的机种而加入PSP系列的阵容中。想要玩UMD游戏的话只要买PSP-3000就完全足够了，如果只是偶尔使用PlayStation Store下载游戏玩，也没什么理由选择PSP Go。相反，经常使用SCEJ公布的下载版软件，到PlayStation Store购买游戏，而且喜欢用PSP看视频听音乐的人，PSP Go比较适合他们。没有UMD，使用起来也是一样的便捷。

08 本机破解尚需时日

关于国内玩家比较关心的破解问题，国外专业人士也给出了多种不同观点的分析。有些人认为PSP Go虽然还没有上市，但是由于其是原生于现有PSP主机的产品，破解将不会是一个很困难的事情。还有些人认为PSP Go在索尼内部的编号是PSP-N1000，具体的硬件架构目前还不得而知，但全新的PSP Go将会采用全新的主板PSP之前主机类似的硬件结构。



Wii Sports Resort强作来袭！

6月下旬，宣传了一年的Wii Sports Resort（度假胜地）与新周边Wii MotionPlus一同发售。这是Wii Sports与Wii主机同期推出之后，任天堂面向大众玩家市场推出的另一枚重磅炸弹。前作的销量目前已经突破了4000万，超越了雄据电玩销量榜首20年的经典神作《超级马里奥兄弟》成为目前全世界销量最大的游戏，着实令业界内外为之震惊。我们也在第一时间拿到了Wii MotionPlus和《Wii Sprtts Resort》，为大家提供全面介绍本作和周边使用方式的攻略全解。另外，还专门收录了任天堂社长岩田聪与Wii Sports开发部的制作人们的访谈，为大家揭秘游戏制作背后的故事。本攻略特集专门奉献给Wii MotionPlus的爱好者，12种有趣的休闲运动，以及众多模式的操作方法，尽在本期Wii Sports Resor的攻略之中。拿起升级之后的Wii 遥控器，向阳光海岛蓝天白云的美丽世界进发吧！



对应全新增强周边 热作第2弹完整攻略奉上！

↑现在购入新周边确实要花上比它本身昂贵的价钱，但是如果你属于对任天堂和Wii Sports有爱的人，你应该舍得为这个游戏投资的。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.256

REMARKABLE REPORTS 电软视点

MASTERMINDS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



MGS Rising

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 256

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑任天堂社长岩田聪出席了《怪物猎人3》完成庆祝会，这会是Wii卖得最好的第三方游戏吗？



EVENT 美国专讯 美国华纳兄弟正式收购Midway 《真人快打》等品牌3300万贱卖

本刊讯 美国特拉华州地方法院确认，华纳兄弟已经以3300万美元的价格，收购了已经破产的Midway公司，经过一番周折，《真人快打》等品牌版权已归华纳兄弟所有。



早在今年二月份，Midway就因为经营不善向法院申请了破产保护，并对旗下一系列游戏品牌进行清理，寻找合适的买家，正在开发中的游戏项目也一度陷入停滞。法院曾设想以公开竞标拍卖的方式解决此问题，但事实上除了华纳兄弟外，没有任何团体表示出收购意向，但有部分好莱坞制片公司对Midway名下的知识产权提出了异议，因为包括《真人快打》在内的版权也有他们的一份，也就是说除了华纳外，别人只对属于他们自己的无形资产感兴趣。华纳通过周旋，顺利解决了这些版权纠纷，无可争议地成为了Midway的新主人。从此以后，《真人快打》、《虚幻锦标赛》等游戏将由华纳负责发行了，不过，3300万美元收购价，Midway也真够贱的。

SOFT 日本专讯 PS3版《忍龙Σ2》圈钱计划启动 特典限定版精彩内容买还是不买？

本刊讯 TECMO公布了PS3版《忍者龙剑传Σ2》一系列上市情报，包括发售日、预约特典、限定版收录内容、CERO年龄分级等，游戏的上市看来已经迫在眉睫了。



该作将在今年10月1日发售，分为通常版与限定版两种，通常版售价7800日元，限定版售价9980日元。预约特典中将包含附有攻略要点的游戏指南，和设定画集，还有原本需付费下载的隼龙新服装的兑换码。限定版中包含的内容更吸引人，除了游戏本体和预约特典的内容外，还含有一张游戏原声CD和原创饰品配件套装。当然游戏的外包装盒也与通常版有所不同。另外，本次PS3日版的CERO评级确定为D级（17岁以上推荐），比X360版的Z级（仅限18岁以上）低了一个级别，从官方公布的试玩影像看，游戏的血腥度确实低了很多，断肢后不会喷血而是冒出紫色的烟雾，掉在地上的断肢也会消失而不会散得满地都是，至于是好是坏就留给各位玩家来评判好了。

EVENT 美国专讯 是"使命召唤"还是"现代战争"？ 新作名称问题将严重影响认知度

本刊讯《使命召唤4 现代战争》迄今为止已经售出了1200万套以上，而其续作《现代战争2》却遇到了一些麻烦，因为有不少玩家表示他们"不认识"这款游戏。

这款系列正统第六作，《使命召唤4》的续篇，打一开始公布就没有挂上过"使命召唤"的头衔，游戏从来都是以"现代战争2"为名进行宣传和演示，索然以游戏前作的副标题一致，但玩家对于"使命召唤"这个品牌更情有于衷。有调查显示，对于《使命召唤 现代战争2》这个名称，有40%的玩家表示知道该游戏，但换成《现代战争2》后，却只有20%的玩家知道这是什么东西，认知度骤然下降了一半，他们不知道"现代战争2"代表什么游戏，甚至不知道调查表在说什么，甚至有人还提出了"现代战争1什么时候出的"这种糟糕问题，看来，"现代战争"还欠火候。

Infinity Ward小组想打造自己品牌的心情可以理解，但多年积累下的金字招牌不是说扔就扔的，想两个月1100万销量，"使命召唤"还是丢不得的。

EVENT 美国专讯 世卫组织公布最新家电环保排名 家用游戏机落后任天堂排名垫底

本刊讯 世界卫生组织发表了最新一期家用电器环保度排名，在一系列电器中，三大电玩硬件商均位居后列，任天堂更是"蝉联"老末。

在这项排名中，诺基亚、三星、索爱LG等手机大厂名列前矛，成为最环保的几家厂商，而索尼、微软、任天堂三家电玩大鳄却不约而同地成为了最不环保的厂商，尤其是任天堂，更是毫不客气地稳居老末位置，为"最污染环境的厂商"。关于这点，世卫解释说是因为任天堂的Wii主机中含有极为不环保的零部件，化学成分对人体和环境都有害，而任天堂坚持不更换此部件，因此世卫组织把任天堂列为了最不环保的厂商。

↑健康游戏的任天堂会污染环境吗？

如果真是如此，任天堂会给地球造成多少污染？希望这只是一个误会。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●X360《战争机器2》于7月3日进行了新一轮LIVE更新，主要针对线上持久战做出了改良，当战斗中己方队伍被团灭时，可以选择从本波敌人继续挑战，而不必再回到第一波重新开始，另外敌人的配置和队友搜索系统也有了一些改动和改良。

●《生化危机》真人系列电影的导演Paul WS Anderson确认，这部电影的第四部已经开始筹划，目前正在着手撰写剧本，预计今年年底正式开拍，上映日期会在明年的9月17日。新作的舞台会发生在日本东京和美国的阿拉斯加，其他情报尚未确定。

●根据统计，6月底7月初上市的两款PSP暑期佳作均取得了不错的销售成绩，《初音未来 女歌手计划》首日即售出4.1万套，《我的暑假4》首日也有2.7万套，给7月初平淡的市场增添了不少活力。

●微软于6月30日在LIVE发售了名为Kodu Game Lab的游戏开发工具，下载售价400点，用户可以用这套工具软件自带的编辑功能自行制作X360游戏，并上传至LIVE上供其他玩家下载，也就是说这是一款制作游戏的游戏。

●Valve公司在伦敦记者招待会上公布，该公司人气射击游戏《求生之路》将推出第二个DLC内容追加包，同时对应X360版和PC版，具体内容和日期将在近日公布，同时《求生之路2》也确认会有在线模式体验版于游戏正式发售前提供下载。

●NBGI公布了PS3《机动战士高达战记》发售日为9月3日，售价8379日元，游戏的网络在线模式支持最多8人的团队对战，和最多4人的协力合作。

●NBGI宣布PSP版《灵魂能力》将于8月27日发售，价格6279日元，游戏对应无线联机对战和无线远程联机，并支持与家用机相同的角色自定义功能。

●NBGI宣布，公司已经取得了《龙珠》系列的游戏制作版权，曾给Atari公司带来巨大收入的《龙珠》游戏，今后将易主服务于NBGI，游戏的开发小组是否会有变化尚不确定。

●根据市场统计机构的消息，随同任天堂新作《Wii Sports 渡假圣地》发售的新体感周边"Wii MotionPlus"，日本上市首周即超过65万销量，其中包括与游戏同捆的36万套和单独销售的29万套，钞票印刷厂任天堂又一次赢了。



招安大法制山寨增强品牌规模 索尼将为PS产品提供官方授权

Event 日本专讯



本刊讯 "招安"这一词汇在商业中也很流行，索尼最近出台了一项新政策，凡是其他厂商生产的PS系列主机周边，只要支付一定的授权费，就可以打上"官方授权产品"的金字招牌。

苹果公司以前就进行过类似举措，对于市面上大量的山寨兼容产品，苹果以择优授权的方式招安了这些厂商，从而有效打击了非授权产品。索尼此次举动即是针对PS3、PS2、PSP等SCE旗下的游戏机市场，如手柄、线材、贴膜、记忆棒等，经过索尼审核，达到质量要求，就可以支付一定授权费取得官方授权认证，权威性、安全性自然上升为官方级别，对市场销售非常有利。自6月30日起，日本、北美、欧洲、亚洲等市场将全面普及这项官方授权计划，以增强PS系周边产品的销售规模，同时获得一笔不菲的授权收益。

索尼此举可谓一举两得，既可以节省开支扩大周边产品销售，也用"以匪制匪"的方式有效控制山寨产品的泛滥，是种很聪明的商业策略。

CAPCOM召开新作发表会《战国BASARA3》演绎关原之战

Soft 日本专讯

本刊讯 CAPCOM于7月2日在东京举行了"战国BASARA系列新项目发表会"，配合一系列舞台COSPLAY活动，正统新作《战国BASARA3》首次公开。

本作即是前段时间CAPCOM神秘官网的真实面貌，《战国BASARA3》将以日本1600年的历史事件"关原之战"为中心，演绎一场新时代战国喧哗武斗。新作将在系列的基础上彻底强化革新，保有原有武将的同时，将大幅增加新的角色，形像也会涣然一新。不过发表会并没有公布新作的平台，预计发售时间会在2010年，当前开发状况尚不明了。本作的开发负责人依然为小林裕幸，据其表示，《战国BASARA3》为系列扩充计划中的重要一环，将会努力制作出让所有玩家都满意的素质。



可能很多人原先猜想的是《鬼武者》新作，但考虑到作品开发成本与受众群体的差别，CAPCOM看来还是不想冒这个风险。

日本机器人文化再创新记录，水桶腰巨人 18米50吨元祖级铁人28号即将完工出厂

Event 日本专讯

本刊讯 没有最强，只有更强，18米原大的RX-78-2高达已经让高达迷们过足了眼瘾，但这即将成为过去，一台更元祖、更大吨位的"铁人28号"即将在10月全部完工。



←这个比18米高达更具冲击力，想不想坐上去爽一把？

日本人的机器人情节可谓世界之最，把动画片、特摄片中的巨大机器人以实体方式重现，曾是几代日本宅男的梦想。随着科学技术的发展，机器人工学在日本已经逐渐成型，以简单家庭服务为目的的家用机器人已达到实用化的程度，甚至"人工少女"也成了不少日本人未来的订购计划。本次加以实体化的是上世纪1958年横山光辉的漫画《铁人28号》当中的主角，曾在之后数十年中拍摄过多部特摄片、动画片等作品，也是日本首部巨大机器人题材的动画。这个预定身高18米、体重50吨的原大铁人28号目前正在日本相关工厂研究制造中，机器人的手臂关节等处运用了极为细致又庞大的人工制造工艺，力求真实还原机器人的每一处特色。再过三个月，这台最元祖的"水桶腰"就将矗立于大地之上，地球的救世主将于此时诞生！"

照此发展下去，有朝一日，日本会不会真的把人控机器人当作军用武器使用？高达的历史会不会变为现实？天知道。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI宣布将在日本东京举行为期三次的《真名法典2》先行体验会，作为8月6日发售前的试玩宣传活动，三期分别在7月4日、7月9日和7月17日，场地为东京各地指定的游戏专卖店，活动除了实机试玩外，还有珍贵的设定资料集作为非卖品向玩家发放。

●CAPCOM宣布Xbox360日版《横行霸道4》将提供追加下载章节"失落与诅咒"，即欧美版已追加过的第一个独占章节。不过上架日期、所需点数暂时未定。

●SQUARE · ENIX公布了FF系列外传性质的RPG新作《光之四战士》，对应NDS平台，游戏人设由吉田明彦担任，讲述一名14岁的少年拯救美丽公主的冒险故事，游戏角色采用纸娃娃系统，各种武器装备都会在画面上显示出来，战斗采用正统的路线切换制，预定今年秋季发售。



●日本控制器周边厂商EXAR最近公布了一套Wii左手鸡腿控制器，以即将发售的《怪物猎人3》为主题，共分三款颜色，上有不同的图案，分别是蓝色海龙、棕色MH3主题LOGO、白色奇面族，控制器均采用硅制素材制作。三款控制器将于8月1日与《怪物猎人3》同日上市，价格每只780日元。

●SEGA宣布Wii平台的满分文字冒险游戏《428被封锁的涉谷》将移植PS3和PSP平台，预定今年9月发售，游戏内容以Wii版为基础，进行一些小细节方面的改动。PS3版画质上会提升分辨率高清HD化，并对应5.1声道。PS3版售价7140日元，PSP版的售价为5040日元。

●继前段时间英国监狱没收狱内所有PS3后，近日英国再次出台新政策，禁止PS3、X360等本世代主机进入监狱，原因是这些主机全部带有网络功能，有可能导致狱内外勾结引发犯罪。

英国市场最新统计 360猛涨PS3垫底

Scoop 欧洲专讯



本刊讯 欧洲权威统计机构GfK Chart-Track近日公布了英国家用游戏市场最新数据报告，截止今年6月27日，Xbox360超越Wii成为今年销量最高的主机，Wii与PS3分别名列英国第二和第三。



英国市场近两年发展极为迅速，硬件装机量和软件销量均呈现迅猛上升势头，08全年已经超过日本成为全球第二大市场。对比去年同期，整年度三大家用主机之间的销量差距继续扩大，Wii对比360的差距从去年的90万扩大到150万，360对比PS3从去年的90万扩大到170万，而Wii对比PS3从去年的180万扩大到320万。而从今年初至今，09年销量360以70万的成绩暂时领先，销售增长势头显著，Wii以50万台稳居第二，PS3仅售出30万台，没有明显起色。此外掌机市场已完全呈现一边倒态势，NDS对比PSP的差距已经扩大到580万台，PSP的状况几乎已濒临死亡。

对于拥有欧洲三分之一市场的英国，硬件竞争已经越发接近于美国，索尼要尽早想对策了。

神游公司七月推出"新马"DSL套装

Soft 国内专讯

本刊记者近日获悉：iQue神游公司日前在官网公布了一款iDSL主机与中文版《New 超级马力欧兄弟》同捆的套装，预计于七月初上市。

《New 超级马力欧兄弟》是第五款官方中文版游戏，其日文与英文版曾在全球掀起一股强劲的新马里奥风潮，全球销量已经超过1840万份，但中国市场受到盗版烧录的影响，显然正版游戏的销量一向并不乐观。消息人士称，这款官方的新马套装将以低价介入市，神游公司还与招商银行开通了在线分期付款购买游戏和主机的服务，以方便广大玩家购买。



→对于喜欢收藏正版行货的玩家，这次的新马套装是不容错过的，在线分期付款还满足了囊中羞涩玩家的需求。

SOFT 日本专讯 光荣走向世界计划浮出水面 神话版无双《特洛伊传奇》公开

本刊讯 光荣以东方历史为题材的《无双》难以走到更远的地方，不过他们似乎找到了更好的方法。以希腊神话为背景，套以《无双》的框架，名为《战士 特洛伊传奇》的新作就要来了。

这款游戏继承了无双系列的一贯理念，同样为“享受一骑当千”爽快感的作品，基本上可视为无双系列的衍生作品。为了提升战场的真实效果，游戏血腥度会比无双大幅提升，飞溅的血和挥洒出的汗水都会如实再现，不逊色于欧美游戏的暴力程度。根据题材，希腊神话中的英雄如阿基里斯、赫克托等人均有登场，角色造型都异常彪悍、野性，身穿盔甲的斯巴达战士的威猛风采一览无余。游戏还对应线上多人合作、对战、语音聊天等丰富的网络要素，这可是以前无双系列所不具备的，相信到时光荣的网络经营规模要大大扩展一番了。该游戏同时对应PS3和360平台，发售日、价格等均属未定，期待官方放出实际游戏画面。



↑增强血腥度，用无双的大规模场面演绎斯巴达战士的杀戮，就看打击手感会如何了。

记得光荣与TECMO合并时，公司未来规划中就有一条是“努力扩展海外市场，打造世界级的知名品牌”，相信这也是光荣所急需的，无双系列在欧美没市场，想扩大影响力和收益就必须开发适合欧美口味的游戏，这次以希腊神话为题材的新作，应该就是初试身手的一次尝试。

EVENT 美国专讯 E3 09官方权威鉴赏大奖公布 《神秘海域 2》连中三元喜获赢家

本刊讯 今年的E3大展已经结束，不过事后的结算还是值得关注的。评选各大参展游戏的官方权威鉴赏大奖（Game Critics Awards Best of E3 2009）已于6月23日出炉。



↑汇集了世界最知名最权威的各大游戏媒体，共同评选出今年E#的金科状元。

本次奖项以各厂商在E3期间展出的游戏为准，包括游戏影像、实机试玩，文字信息、宣传材料等均是评选参考依据，除了游戏自身的素质外，厂商的宣传手法也会影响评选结果。本届E3大出风头的PS3独占动作冒险游戏《神秘海域2》凭借极其出色的表现，获得了入围四项、获奖三项的优异成绩，并赢得了年度展会大奖，毫无疑问地成为了今年E3的最大赢家。微软公布的超现代化体感Project Natal获得了最佳硬件外设奖。具体15个奖项如下：年度展会大奖：《神秘海域2》、最佳主机游戏：《神秘海域2》、最佳PC游戏：《Star Wars The Old Republic》、最佳掌上游戏：《Scribblenauts》、最佳原创游戏：《Scribblenauts》、最佳硬件外设：《Project Natal》、最佳动作射击游戏：《使命召唤 现代战争2》、最佳动作冒险游戏：《神秘海域2》、最佳角色扮演游戏《质量效应2》、最佳竞速游戏：《Split/Second》、最佳体育运动游戏：《拳击之夜4》、最佳格斗游戏：《龙之子 VS CAPCOM》、最佳战略游戏：《Supreme Commander 2》、最佳休闲游戏：《DJ Hero》、最佳多人在线游戏：《求生之路2》

SOFT 美国专讯 Epic公布《战争机器 2》最新升级 伴随新地图包同步修正细节要素

本刊讯 X360的《战争机器2》自去年底发售至今热度依然居高不下，每天都有无数玩家登陆LIVE对战游戏，近日Epic公布了该游戏最新的升级内容。

《战争机器2》目前已经发布了三款下载地图包，22张线上联机地图，随着这些新内容的上架，官方也对游戏进行了一次又一次的更新，总成就上限达到了1450以上。官方本次新发布的地图包“黑暗角落”中还包含一张新战役地图“毁灭之路”，并在同时的游戏更新中对游戏中一些不合理之处进行了修正：horde模式中战死后不用重头再来，可以在该回合立刻重开，并且增加获得同伴经验的能力，在一波敌人结束后，会出现鼓励文字提示玩家继续打下去，从而有效减少玩家中途退出的情况；新的毁灭之路地图中也会支持游戏的最新更新；几个官方已经发布的地图包，将增加自动下载的频率，以供玩家更方便地下载；此外，这次更新再次增加了325点成就点数，共13个成就，自认为已经把游戏完美的粉丝们又有挑战的动力了。


↑由于IP限制，国内大多数玩家可能无福享受，但过段时间发售的追加包整合版一定会满足你的愿望。

厂商对《战争机器2》的售后支持超过了前作，半年来一直都有新东西可以玩到，作为第一方的超大作，其领头羊的地位无人可撼动。

EVENT 美国专讯 道高还是魔高？EA反盗新举措 卖壳子网络填内容，你我谁厉害？

本刊讯 盗与反盗是游戏业界永恒的话题，种种技术和方法上的对策一直层出不穷。最近EA在其新作《模拟人生3》中做出的新时代反盗举措，似乎很值得其他厂商借鉴，至少是在方法上。


↑如果今后每个游戏都用卖壳填枣的方式销售，五元党们可要失声痛哭了。

6月2日发售的《模拟人生3》提前半个月被泄露的事件相信不少人有所耳闻，而事后EA并未对此事过于追究，依然按步就班地发售游戏，结果证明，《模拟人生3》依然大卖特卖，首周即达到了140万套，并长卖势头明显，游戏完全没有受到盗版提前泄露的影响。对于这种情况，EA披露了他们的秘诀：《模拟人生3》售出的游戏只是一个基本的“框架”，游戏盘中只包含最原始的游戏规则、建模、场景等信息，玩家只能从中体验游戏的初级乐趣，完整的游戏内容，需要玩家登陆官网进行游戏注册，并免费下载城镇等游戏内容才可以，还可享受不可或缺的社群功能。而盗版用户购买的泄露版只包含那个最初级内容，他们无法在官网注册游戏，当然也无从享受完整游戏。EA称这些盗版用户最终都会因此转化为正版消费者。

实体销售外壳，网络下载填充内容，这种新型销售方式确实能起到反盗的作用，不过，只要有市场，破解就不会停息，包含全部内容的破解版游戏一旦出现，就难说谁更厉害了。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●MJ授权公司宣布，他们正在制作迈克尔·杰克逊的最新官方授权游戏，其中将包括这位大明星的音乐、舞蹈以及影视作品的录象等，并同时对应多人游戏。目前该作预定平台为PS2、PS3和Wii，预计今年圣诞期间上市。

●KONAMI宣布了新作《实况足球2010》的封面球星人选，现效力于英超利物浦的西班牙射手托雷斯（Torres）将与阿根廷球星梅西（Messi）共同担任新作的封面球星，托雷斯表示，他很期待新作中看到自己的真实动作。

●NBGI美国分社公布了PS3/360版《铁拳6》的发售日，该作的美版确定于今年10月27日发售，其他地区版本暂时未定。厂商为该作的发售准备了两款同捆限定套装，第一种同捆《铁拳6》主题HDRI无线格斗摇杆和官方设定集，但价格不菲，售价149.99美元；第二种同捆武士下载包，游戏中可以为吉光等角色更换限定的战斗服装。

●KOEI宣布将推出PSP版《真三国无双5 Special》，PSP版将以PS2版为蓝本制作，收录原版全部的内容，并追加南蛮王孟获，该“新角色”曾在PS3/360《真三国无双5帝国》中登场，PSP版还新增了角色的造型和服装。此外，PS2版的老牌系列名作《太阁立志传5》也将移植PSP平台。

●SCEA宣布，在PSN上提供下载的PS1游戏《最终幻想7》已经在北美地区售出了10万份，这款售价10美元的经典游戏再次为厂商带来了100万美元的收入，SCEA宣称今后还将提供更多PS1经典游戏在PSN上下载销售。

●SNK PLAYMORE宣布，原定于7月16日发售的PS3/360版《拳皇12》因故延期，理由是“为给消费者提供更优秀的品质”，延期后的发售日未定，只说会在7月内，具体日期将择日公布。

●ID宣布PC平台萌系SLG《战极姬》将移植PS2和PSP平台，该作是一款把日本战国时代的武将摇身变成超萌美少女的游戏，画风颇有“萌到爆”的潜质，游戏类型是传统的战略SLG，并时刻穿插一些近似擦边球的养眼图片。


↑你不要怀疑，这位就是驰骋战国，风林火山的武田信玄，那些历史名将们都变身成了美少女，你被萌到了吗？

EVENT 美国专讯 微软确认以色列研究中心已收购Project Natal技术公司3DV

本刊讯 微软以色列研发中心近日正式确认，“Project Natal”技术持有公司3DV systems已被微软收购，摄像体感Project Natal技术已属于微软所有。

今年E3微软公布的无控制器全周体感技术让世人大开眼界，很多人都在猜测这项技术的来源。早在今年二月，就有消息传出微软已经收购了以色列的3DV systems公司，从而获得可变焦体感摄像头技术。但微软一直没有正式确认此事，是否将Project Natal技术应用在Xbox360主机上也持无可奉告态度，直到E3上公开发表了Xbox360主机的Project Natal体感概念。

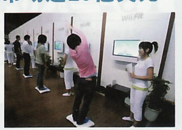
据以色列媒体的消息，微软副总裁、以色列研发中心总裁Moshe Lichtman已经确认了这桩收购交易。研究中心已经收购了3DV systems的知识产权，今后将开展12个新研发项目，并准备招募数十名新员工参与项目开发。以此可知，微软的Project Natal体感技术早已是“蓄谋已久”。


↑这个看似不起眼的小东西，却拥有无穷的前景和发展潜力。

看着Wii依靠体感大卖特卖，微软不可能不动心，回想微软当初曾放言“360可以与Wii和谐共存”完全是隐蔽真实意图的烟雾弹，超越任天堂，属于自己的体感设备一直在暗中酝酿。网络曾经盛传的360体感控制器，也并非无中生有。微软是个产品的伯乐，这个摄像头在微软的手里会散发它的光芒。

EVENT 美国专讯 健身体感游戏大行其道，18个月全球健身游戏市场达20亿美元

本刊讯 来自美国的一份名为“Games for Health Project”的报告书显示，在过去的18个月间，体感健身游戏已经在全球范围内取得了惊人业绩，高达20亿美元的创收令人惊讶。


↑健身游戏在一些国家已经逐步代替传统的健身设备，成为健身的主流产品。

体感健身类游戏，曾经被视为不入流的边缘化产物，但是近年来，随着任天堂推动的“Wii式革命”，体感游戏、健身游戏以从前无法想象的速度迅猛普及着，平时不玩游戏的老爷爷老奶奶大叔大婶们都加入了健身游戏的大家庭，市场规模远远超过了传统游戏市场。该报告显示，健身护理类产业已经占据了美国国家GDP的18%，健身类游戏已经对低迷的美国经济产生了很好的刺激作用，美国社会各界对此十分重视。健身游戏研究中心指出，美国的学校和州政府应该积极引进健身类游戏，在学校和各种公共场所中添置健身设备，加强公民的健身教育和健康宣传。

跟随任天堂的脚步，EA的一系列健身游戏已经在全球上市，并取得了不错的销量，预计今后还将有更多后来者跟上，不管有没有那块料，都会来抢夺一杯羹，就像当年中国流行的跳舞毯那样，一个KONAMI带动了多少山寨货的兴起，而山寨货又推动了市场的发展，也许不久之后，满大街就将充斥着各类健身游戏机，就如国粹威力棒一样，健身游戏的光辉时代，你感受到了吗？

EVENT 日本专讯 2008年世界游戏市场规模，任天堂最大功臣 亚军易主英国超越日本成为全球第二大市场

本刊讯 日本FAMI通发表了2008年度世界游戏市场规模调查白皮书，过去一年中游戏业界总和规模达到3兆9952亿日元，比前年增长5%，其中英国已经超过日本成为全球第二大市场。

该统计包括TV游戏、PC游戏、网络游戏、手机游戏等全部游戏市场，虽然过去一年全球经济普遍不景气，但游戏市场依然呈现上升势头，整体均有着不错的销售业绩。其中美国市场以1兆9920亿日元的规模稳坐全球市场的头把交椅，英国以6172亿日元的规模排名第二，而日本因为同比去年萎缩了5.64%，仅以5826亿日元屈居第三位。新兴市场中，亚洲的中国市场（包含香港、台湾地区）达到了2388亿日元的销售规模，韩国5348亿日元，而人口仅次于中国的印度，规模仅有40亿日元左右。游戏软件方面，任天堂可谓统一了业界，规模前十名的国家中有八个被任氏软件占据头名，美国、英国等地销售前三名的软件均是任天堂的《WiiFit》、《第一次的Wii》和《马里奥赛车Wii》，日本占据销售第一的是《怪物猎人P2G》，但之后的排名也全部被任氏软件刷板。

还有值得一提的是，任天堂08年财报销售额为1兆8000亿日元，3兆9952亿日元的全球市场几乎有一半都是任天堂创造的，上至美国总统，下至市井街巷，任天堂把游戏带进了社会每一个角落；游戏界因任天堂而繁荣，游戏界因任天堂而普及大众，我们应该对任天堂致以最崇高的敬意。



↑人手一部任天堂，西方发达国家已经越发接近这个目标，任天堂就是游戏的代名词。

EVENT 日本专讯 MMV股东大会决议“我们不跟Wii混了！” Wii游戏将全面移植高清机和掌机，立即执行

本刊讯 前段时间MMV社长在其博客上“我们不想死”的愤世疾呼，引出了业内一阵关于“三坟”的讨论，而MMV最新召开的第12期股东大会上，他们似乎在苦头中“开窍”了。

关于Wii上游戏卖不出去的问题，股东大会上进行了针对性的讨论，《牧场物语》、《胧村正》、《弘光幻想曲》均获得了很高评价。但销量却大跌眼镜，究其原因，社内普遍认为是公司品牌号召力不足，MMV欠缺大厂应有的影响力，“如果换作让任天堂发行游戏，销量会比现在翻十倍”，但很可惜他们没有这么做，也不会这么做。至于今后的经营方向，MMV会努力开阔海外市场，比如《王样物语》就率先推出了欧版。并且Wii上的作品将向PS3和Xbox360高清机进行移植，本财年内将逐步推出（这点他们没有提到具体游戏），掌机和家用机之间也将进行移植，旧世代主机的老游戏也会以网络下载的方式进行移植。MMV表示将继续努力开发游戏，“我们不会死”。

↑尽心尽力在Wii上做游戏，到头来全部销量惨淡，MMV可真是憋屈，尽早转换平台还来得及。

恭喜MMV大彻大悟，平台选择真的很重要，不过光靠移植是挽救不了自己命运的，MMV今后的路还要尽早做打算。此外，根据最新消息，须田刚一已经宣布他手下的Wii游戏作品将全数移植其他平台，《末路英雄2》将是他在Wii上的最后一款游戏，因为Wii无法达到游戏的销售目标。看来，作为第三方反抗三坟的先锋，MMV的这个螃蟹是吃定了。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，任天堂发售的体感游戏新作《Wii Sports Resort》日本首日销量达到了15.5万套，消化率约为41%，2D格斗新作《苍翼默示录》PS3版首日2.1万套，360版1.5万套，PS3《萝洛娜的工作室》通常版限定版合计约2.2万套，而CAPCOM寄予厚望的《生化尖兵》两版本合计仅有可怜的6800套，和欧美一样惨遭滑铁卢。

●日本GAMETECH公司推出了一款Wii用的手柄转换器，可以用PS2手柄来玩Wii的游戏；只需要将手柄与转换器连接，再将转换器与Wii的遥控棒连接就可以了，从而代替Wii经典手柄使用，不过同样不支持震动功能，该转换器对应PS2的DUALSHOCK2手柄和PS1的DUALSHOCK手柄，于6月29日上市，价格1785日元，作为一款转换器来说价位显得稍贵。

●SQUARE当年在PS上推出的初代《最终幻想1》于6月24日推出了PSN下载版，售价600日元，玩家可下载到PS3或PSP上游戏，该版本并非PSP增强版而是PS移植自FC的原版。

●微软公布了360平台竞速大作《Forza Motorsport 3》的新情报，游戏中车辆的多边形数量将达到前作的10倍，材质贴图解析度也达到前作的4倍。游戏最新公布了三条日本赛道“铃鹿赛车场、茂木赛车场、筑波赛车场”，以及“Lexus IS F”、“Nissan 370Z”等17辆日本赛车。


↑游戏画面已经达到照片级别，而且很快就能玩到。

●全球最大的零售商沃尔玛已于6月底开始接受PSP GO的购买预定，玩家可以按照249美元的预约价格提前预定自己的PSP GO主机，今年10月1日商家将统一将预约的机器寄到买家手中。

电软视点

PS2与N64是同一个时代的主机?

说实话，个人以为接下来这段话放在“神论”里似乎更加合适，比较可惜的是“神论”的定位是摘取网络论坛中玩家们的精彩言论，而下面这段话并非出自玩家朋友们之口。



虽然历来各家厂商的头头们都曾经发表过各种强大或是稀奇古怪的言论，虽然索尼更是以口无遮拦、说话张嘴就来出名，虽然我写的东西里似乎以针对索尼的居多容易被人误解成索黑，但是我仍然忍不住要把这段话拿出来与大家分享——一个索尼的顶级高管竟然能够说出如此缺乏常识的话语，这也算是破天荒头一回了！

索尼主管的“神论”

今年5月1号，索尼欧洲分部刚刚更换了新老板安德鲁·豪斯（Andrew House），俗话说新官上任三把火，新领导刚上台总得做做样子发表点豪言壮语宏伟蓝图美好前景之类的演说，以鼓舞士气同时向外界间接宣告自己是多么多么牛X。这个习惯不光是咱中国人有，人家外国人也不例外，按理来说吧这相当正常，然而此位仁兄真正是达到了语不惊人死不休的境界：

“如果你回顾一下以往的游戏主机历史，你就会发现玩家会为了更先进的游戏功能而选择我们的产品。我们有很多数据可以证明这个观点，比如当年很多人买N64作为他们的入门级的游戏主机，后来当又非常愿意的购买更强大的主机。我认为我们的PS3比其他游戏主机多了蓝光播放器以及更加丰富的网络功能，对比现有的PS3功能，我们还将加入更多的先进功能，我相信这将为PS3在市场上赢得更多的用户。”

“Wii的地位必将被PS3取代，就像N64被PS2取代了一样。在PS2和N64的对决中，PS2获得的完美的胜利，现在PS3和Wii的对决中，PS3也一定会取得同样的胜利。虽然目前看来在这场战斗中Wii取得了一些胜利，但是在未来Wii的用户将很可能升级为PS3或者XBOX360的用户。我们通过数据分析判断，PS3的存在周期甚至可能超过10年。我们必须在这个周期里做一些事来推动PS3的销量，其中一点就是价格。随着PS3的生产成本下降，PS3的价格也将下调。还有我们新的游戏控制设备，以及PSP GO，我们将从这3个方面入手，稳固PS3的寿命周期。PS3一定会成为这次次时代主机大战中的胜利者。”

拜托您有常识么?

上述言论一如既往的维持了索尼的“乐观”形象，这些论调咱们早都听麻木了暂且不论，我最不能理解的是“Wii的地位必将被PS3取代，就像N64被PS2取代了一样。在PS2和N64的对决中，PS2获得的完美的胜利”这句话……

请原谅，即便是以我浅薄且有限的智慧，也知道PS2和N64完全就不是一个时代的主机吧？按照游戏业界通常的划分方法，PS、SS和N64属于同一个时代的主机；PS2、XBOX和NGC属于同一个时代的主机，两拨主机之间完全就差了整整一个时代！

莫非在这位索尼欧洲新老总的认知世界里，将PS和VB划分为同一个时代，PS2和N64划分成了同一个时代？嘿，这还真是奇了怪了。

我很好奇作为堂堂索尼欧洲主管的这位仁兄竟然会说出如此毫无常识的话语来，为此特意查阅了一下他的工作履历：1990年就加入索尼日本负责部门间的协调工作；1995年开始负责PS主机与游戏的市场相关；之后被调入索尼美国负责PS、PS2以及PSP等主机的市场营销；2005年后成为索尼的市场部门主管，今年5月1日成为索尼欧洲地区的主管。

看这履历也是混迹于游戏业界的老鸟了，何以竟然说出如此没有常识的话来？一时口误？不像啊！无论如何，我对索尼欧洲部门的前景感到担心…… □文/北斗



↑N64和PS2什么时候成了同一个时代的对手呢？

电软视点

发自灵魂深处的呼唤：“我们还不想死！”

MMV公司负责开发Wii平台上的RPG《国王物语》的开发者MMV社长和田康宏在官方博客中发出呼吁文章，名为“魂の叫び、切なる愿い（灵魂深处的呼唤，揪心的祈求）”，希望玩家能够买他们的游戏。他们直接扯下脸面，写出了“まだ死にたくない（我们还不想死）”这样的话语。自从业界进入到次世代以来，MMV公司坚定的站在了任天堂这边，在Wii和NDS平台上推出了诸多素质颇高的作品，例如《胧村正》、《弧光幻想曲》、《牧场物语》等作品，这都是游戏制作人员们倾注了全部心血制作出来的，在业界获得了很高的评价。

为什么MMV所出的作品叫好不叫座呢？这关键还是平台问题，将一些核心向的作品放到一台健身机上，这些正与家人一同健身的诸多玩家会买吗？答案就由MMV自己验证了。他们在博客上还写到：在每个游戏制作完成，亲自玩到完整版游戏的时候。制作游戏过程中所吃的苦、受的累像走马灯一样浮现出来，不过与此同时，也有一种吃再多苦也值得的满足感。每个人的评判标准都不一样，要制作出一个让所有人都满意的作品是不可能的。不过，一直让我们感到自豪的是，在所有购买了MMV游戏作品的玩家当中，有更多的玩家会觉得物超所值。至少个人认为《胧村正》就是一作很不错的小品级游戏，不过其惨淡的销量确实不堪入目。





毫无疑问的，Wii是目前业界销量最好的家用机，任天堂自然不必为游戏销量发愁。但这种乐观的情况也并非适用于所有厂商，事实上近年来有很为Wii制作和发行游戏的厂商在困境中挣扎，最典型的就是这次呼救的MMV。MMV的领导人是这么来评价自己的：当然我们的实力仍不能和一些世界级游戏公司相比，我们没有能力让电视台在节目中疯狂插播我们的广告。即使我们能制作出一款质量超高的游戏，也不能一下子就获得惊人的销量。但是我们也相信，只要我们能够不断推出优秀的作品，我们就可以获得成功。

正如他们所言，几乎所有MMV出品的游戏，都获得了很高的评价。而它们的最终销量，却不会因为推出时间的差别而有所不同，所有游戏的最终销量几乎相差无几，它们最终都只会惨淡的收场，这令他们很难理解。和田社长在博客中还些道：“所有的游戏出货数都一样，而且都不怎么多。我真的是泪眼朦胧，就快要痛哭流涕了，梦里想的也都是这些。我开始觉得MMV现在的实力恐怕就到此为止了，因为就算市场的状况不好，该热销的东西还是会热销，从很多角度来说或许是我们能力不足。

最后，和田社长呼吁玩家们能够预约即将发售的Wii游戏《国王物语》，因为这款游戏目前的预约状况出人意料地糟糕，而在日本，许多零售商对那些预约情况不好的游戏，甚至不会拿出来放到店头展示。和田社长最后表示，为了能不断开发出更新鲜、更刺激也更有趣的游戏，他们会竭尽全力直到最后一刻，因为他们“现在还不想死掉”。MMV在上个财年，游戏事业营业损失为10亿5900万圆，对于MMV这种小规模的公司来说，已经是非常致命的亏损了。但，现在那些Wii的玩家们会救他们吗？能救得了吗？与其求玩家们杯水车薪的救命，不如直接去求他们所信仰的任天堂，他们为任天堂这么死心塌地的卖命，就算没有功劳也有苦劳，现在春风得意的任天堂完全应该救他们于危难之中，借这样一个姿态又能吸引更多的小公司为他们卖命。



其实，MMV现在的唯一出路就被其他公司收购，所以不如任天堂直接将其并购，这样即解决了生存问题，又找到了大靠山。而且MMV的制作风格和技术能力也和任天堂颇为相似，两者的结合绝对称得上是珠联璧合。 □文/七曜



疾风流言帖 Vol.36

随着暑期的来临，游戏界的秋季商战已经紧锣密鼓地开始，各大厂商都准备了自己的绝活准备一展身手。而关于新硬件、新主机的传闻也越发多了起来，TGS没几个月了，无论是微软还是索尼，都把这个夏天当成了火热的决战场，做为玩家的我们，新功能、降价这些东西才是最实在的。

□责编/翅膀

两大高清机的新动作 硬盘加倍价格不变?

60 可信度

PS3和360之间的商战如今已经进行到了第三个年头，依然打得难分难解，今年秋季又将迎来一次新高潮，索尼和微软似乎都准备好了新策略，那就是加量不加价。

最近曾一度传出，微软准备为360主机配备1TB硬盘的消息，以适应大量游戏安装的需求，PS3方面也有着类似的传闻，但关系到价格问题具体的细节并不明了。最近相关渠道又传出一条新消息，字里行间似乎更切合实际，就是微软将把120GB硬盘作为360主机的标准配备，原来的60GB主机将逐渐清仓淘汰，而价格方面采取不变的策略，仍和现行的60GB版相同。无独有偶，索尼方面也传出类似消息，PS3也将改为大硬盘标准配备，160GB将取代现行的80GB成为标准配置主机，价格同样不变。

PS3可官方模拟PS2 向下兼容性重回神机

60 可信度

现在市面上的PS3无法兼容PS2游戏，实在是一个不小的缺憾，但最近索尼在美国申请的一份专利文件中显示，PS3很可能会用相关程序，来模拟PS2的CPU。早先版本的PS3内部，除了强大的CELL芯片外，还包含一颗PS2的Emotion Engine处理器，因此可以兼容PS2游戏，但后来出于成本考虑，新版机去掉了这块芯片，很多玩家因此引以为憾。在索尼新申请的专利中，包含一种可转换CPU代码的技术，可以把一种CPU的语言转换翻译成另一种CPU可识别的语言，这样就可以把PS2的CPU语言转换成PS3可识别的代码，从而使PS3的CELL可以模拟PS2的Emotion Engine，如此就能恢复向下兼容的功能。虽然没有得到官方证实，不过以PS3的性能，应该不成问题吧。

微软再传新世代主机 凤凰计划已启动上架



20 可信度

前段时间曾传出过一次微软的新世代主机消息，只是很快就被官方避谣，但根据最新消息，这似乎不是无中生有，一项关于新主机的凤凰计划，正在秘密实施中。

据传，微软已经把新主机的软体开发套件交给了部分厂商进行研究，还提供了一个名为X-Engine的函数库，以帮助厂商们在当前熟悉的X360开发环境下学习使用新主机的开发环境，而这套函数库还身兼更多的重要功能，包括新主机向下兼容X360的程序开发，强化X360游戏画面表现等，也就是说，新主机不仅可以兼容现行的X360游戏，还会对游戏画面进行硬件补间强化。另外，据称微软还邀请了这些厂商协助新主机的开发，请他们根据这款开发套件，来定出新主机所希望的开发规格，以供微软参考使用。不过凤凰计划的真面目，还需要时间证实。

索尼将推出新型PlayStation手机 对抗苹果iPhone争夺手机游戏市场



30 可信度

根据美国路透社援引日本日经新闻的消息，索尼即将在今年7月成立一个新的项目组，结合索尼爱立信手机和PlayStation游戏机之精髓，推出一款拥有强大游戏功能的手机新品牌。

明眼人都能看出，这个项目是针对苹果的iPhone手机的，苹果最近几年在手机游戏上的造诣早已让索尼分外眼红，《合金装备》等游戏的登陆更是让索尼身感危机。早在去年，索尼内部就传出爱立信已经开发出一款连接PlayStation平台的游戏手机，并流出实机概念图，相关传言也传了好几个版本。今年E3公布的PSP GO虽然证实了一些东西，但这显然并非游戏手机这一概念。据称索尼将独自推出新型PlayStation手机，因为爱立信很可能因为合资方案的冲突而退出，新型游戏手机的竞争目标就是苹果iPhone手机，索尼不会坐视其任意扩大市场，威胁其掌上游戏的地位。

以索尼的实力而言，推出一款以游戏为主打的手机产品并非难事，只不过这意味着他将要增加一个新的竞争对手，又要多费一份精力。

PS3主机的XMB系统功能将再次大幅更新 追加用户评价系统和升级程序后台化设计



50 可信度

PS3的XMB系统迄今为止进行了多次更新，不过每次都只是追加一些小细节，修正一些BUG等，除了奖杯系统外，似乎可有可无。但今年TGS期间，XMB很可能将迎来一次彻底的变革。

随着业界的发展，网络平台建设在主机竞争中显得越来越重要，索尼也不止一次地强调PSN建设的重要性，但目前而言，相对主要对手XboxLive来说，PSN还存在不小的差距，用户数量和平台服务等都有待发展，进行一次彻底的变革已经势在必行。目前从官方渠道得到的消息，比较确定的是将加入两种新功能，一是用户评价系统，玩家间可以互相给对方评价，玩家的ID上会显示所有得到的评价，以供其他玩家参考，并有效处理玩家之间的纠纷。还有一个是升级程序后台化，玩家给自己的主机进行系统升级时，将不必再枯燥地等待，升级程序会在后台执行，玩家可以玩游戏听音乐或干什么都行，显得更人性化。



PSP GO的高售价是因为用了新硬件 它的性能、稳定性绝对值得起这个价



SCE欧洲区总裁安德朱尔·霍斯在接受媒体采访时解释道："PSP GO的首发售价的确高于现行的PSP，我知道这一点，但我要说，PSP GO使用了加强版的新硬件架构，它在性能和稳定性上，还有操作性都很优秀，绝对值得起这个价位。"

——"阉割版"却价格更高，这本身就是不合常理的，如果实际游戏表现和原来没什么区别，那再怎么"新硬件"，玩家也是难以接受的。

Xbox360很好很强大，我很期待 这是一个神奇、硬派、深奥的主机



CAPCOM著名制作人竹内润在媒体上畅谈道："我对Xbox360的期待很大，在制作《恶魔猎人4》的时候，我认为这就是360的极限。在制作了《生化危机5》后，我觉得更加融入其中，现在正在制作《失落星球2》，有更加融入其中的感觉，感觉是很硬派，很深奥的一个硬件。"

——这位老兄估计是开发《失落星球2》开发得太累了，对忙碌的工作有感而发，不知微软听了这话是否会很高兴呢?

360游戏要想卖得好，就要面向世界 但说起来容易，做起来真的很难



FROMSOFT公司《忍者利刃》制作人竹内将典在媒体上发表看法："感觉在360上制作游戏更为复杂了，日本厂商总想制作面向本土的游戏，但考虑到360在日本的普及台数，不得不以世界范围内发卖为目标，否则是与成本不相符的，但是让世界范围内这么多玩家满意很困难，这是我制作360游戏的难点。"

——日本厂商现在的难题就是制作欧美向的游戏，光卖日本没销量，卖世界又没那块料，还是多请一些外援学习下人家的技术和创作理念吧，这样才能在世界市场中占据一席之地。

苹果的iPhone是个非常有趣的平台 我十分期待这款富有潜力的游戏手机



被誉为3D游戏大神的约翰·卡马克近日通过媒体表示："苹果公司的iPhone手机是个十分具有潜力的发展平台，硬件性能提升后的新机型将实现我的创意和理想，今后我将在iPhone上推出更多优秀的游戏作品，比如《毁灭战士 复苏》和《重返德军总部3D 经典版》，还有其他值得期待的作品。"

——就在索尼大搞PSP GO时，苹果的iPhone已经发展到了难以企及的地步，越来越多的游戏，越来越多的知名制作人聚首iPhone手机，如此趋势下，技术的索尼要急了。

电软视点

称雄的梦想，日本第三方走向世界

技术的CAPCOM走出去了，毒瘤的SE走出去了，以暗为荣的KOEI也即将要走出去，这些曾经的日式游戏大厂，一个个争先恐后地走出国门，去开发欧美向跨平台游戏，就算是日式传统类型，美式风格要素也越来越多地渗入其中，日本游戏界到底怎么了？

日本的奶粉钱不够？

几亿，几十亿，甚至上百亿日元的游戏开发费用，放在任何一家日本厂商面前，恐怕都不是随便就能吃得消的（任佬除外），而在当今这个年代，开发正常一点的高清次世代游戏，所要消耗的资金都会比这个数字只多不少，再加上日本游戏开发的传统流程和技术上的多方面问题，游戏开发周期都会相当之长，少则3年，多则4-5年，没有这个时间就别想做出合格的游戏。在这种情况下，游戏开发费用又会成倍地提升。可以这么说，游戏完成之日，厂商就背上了一笔债，而这笔债，自然要让玩家来还。



↑印象中日本厂商很少以大叔作为主角形象，小白脸式更普及一些。

玩家购买游戏让厂商收回成本并赚钱，这是天经地义恒古不变的事情。但是近年来厂商们发现，他们开发的游戏无法再获得成正比的回报，费尽苦心用时多年的作品，累死累活也最多卖出50万套打住，这还是名牌一线大作的成绩，像以前那样动辄一、两百万的成绩早已不知丢到哪里去了，这还是跟自己对比，如果跟欧美厂商站在一起比，那更是天壤之别，六百万、七百万、甚至上千万的销量简直可以让日本第三方全部剖腹自尽。日本市场近年来的萎缩速度超出想象，新出的传统游戏没人买，体感健身大行其道，第三方几乎难以在本土市场上赚到钱。玩家年龄层断裂，人口出生率下降，游戏兴趣降低等等都是可以解释的原因。不管说什么，在日本开发只针对日本市场的游戏，是越来越没有搞头了，比日本庞大N倍的海外市场，成了眼红到发紫的大蛋糕，谁都想吃，但又不是那么容易吃到嘴。

走向世界的日商们

游戏业界除了岛国日本外，北美、欧洲、澳洲等主要市场都可算是同一种文化风格体系，游戏受欢迎的类型、人设风格、系统架构等都属于俗称的“欧美向”游戏，而这块市场的份额远远超出了单一一个日系风格的日本市场。要想获得前者那份庞大的市场收益，就必须推出适合这块市场的游戏，仅仅依靠多年积累下的日系游戏品牌是根本行不通的，东西方审美观不同，欧美人看日系宅物就和我们看欧美重口一样难以适应，东方化的作品在欧美基本上就得不到什么销量，枪、车、球、美式RPG和美式动作游戏才是最受欢迎的无责任高销量游戏，日本厂商们自然也清楚这一点。

CAPCOM就不说了，《生化危机》、《恶魔猎人》等品牌本身就是欧美味很重的经典系列，长年积累下的系列底蕴，让这些品牌在如今欧美王道的年代显得价值更高，稻船敬二都说过，今后要大力发展这些全球皆受欢迎的游戏。而很多人抱怨不出新作的《鬼武者》，就是因为欧美口碑不佳，赚不到什么钱，所以新作也不见踪影，对于拥有众多全球品牌的CAPCOM来说，这一个日不日美不美的系列雪藏是比较好的选择。

日式RPG祖师，SE的这个头衔至今没有人可以撼动，但是，日式RPG随着日本市场萎缩也越发前景不妙，对比高昂的开发费用，新作的销量根本发不出员工的工资。要想自家的游戏在欧美大卖，SE就必须尝试制作欧美人喜欢的RPG游戏，全枪械攻击的《永恒终结》就是最好的例子，因为欧美人眼中小P孩式刀剑砍杀是过时老土的东西。刚刚公布的《NIER》、《前线任务》新作，还有已经代理发行的诸多海外作品，也都是明显偏向欧美风格的游戏，SE今后的前途，就指望这些新贵了。

至于靠无双发家的KOEI，就是因为看中了欧美游戏开发经验才和TECMO合并的，《无双》无论是三国还是战国或是什么国都逃不出东方历史游戏的框架，这种东西在欧美是没有市场的，开发欧美向的“无双”大势所趋，这不，《战士 特洛伊传奇》带着无双的骨架，披着希腊神话的外衣，就这样来了，我们期待着有朝一日，光荣成为世界割草游戏之王，大家提前鼓掌吧，呱唧呱唧。 □文/翅膀

电软视点

CAPCOM：PSP下载时代先驱？

在SCE公布无盘新机型PSP Go之后，由PSN官方提供下载的PSP游戏将越来越多。除了SCE本社之外，CAPCOM作为最初支持PSP主机的厂商之一，在美国的PS Store上公布了一系列新的下载内容。其中已经在日服、港服上推出的PS版《生化危机》、《恐龙危机》系列游戏即将推出美版，另外原本以UMD格式发行过的一些游戏，如重制版的《洛克人》等作品也将以网络下载的方式出售，以配合即将在今年下半年发售的PSP Go主机。

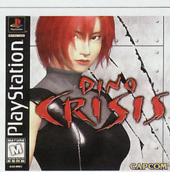
以下是这次CAPCOM公布的美服新下载游戏：

Capcom Classics Collection Reloaded（包含《街霸2》、《圆桌骑士》等名作的街机合集）；Capcom Classics Collection Remixed（包含《名将》、《快打旋风》等名作的街机合集）；Darkstalkers（《恶魔战士》合集）；Dino Crisis（《恐龙危机》PS模拟器版）；Mega Man Maverick Hunter X（《洛克人X》重制版）；Mega Man Powered Up（《洛克人》重制版）；Power Stone Collection（《能量宝石》合集）；Resident Evil 2（《生化危机2》PS模拟器版）；Resident Evil 3: Nemesis（《生化危机3》PS模拟器版）；Street Fighter Alpha 3 Max（《少年街霸3》PSP版），其中PS模拟器游戏也对应PS3主机。

从以上CAPCOM宣布支持PSP下载的游戏内容来看，这些作品可以在短时间内丰富PSP下载游戏的阵容，让玩家们在买到新主机的时候有东西可玩，这是很好的事情。而且CAPCOM的动作不能说不快，因为它公布下载游戏的时间距离SCE宣布一批新下载游戏只有不到一周。之前一部分玩家担心网络下载的游戏中缺乏有力作品，难以在10月1日到来的时候给PSP Go提供足够支持，现在看来，CAPCOM确实是坚决站在SCE一边的。用下载游戏支持新PSP，从合作伙伴的角度来说对得起SCE，从商业利润方面来说，CAPCOM又可以赚一笔钱，的确是两全其美的事情。

随着高速宽频网络和大容量存储体的普及，现在一个游戏的完整版通过网络下载的方式出售早就不是新鲜事了。但是对于买惯了实体游戏的玩家们来说，花钱从网上down东西，总是没有那种去游戏店购买的感觉。许多人对于网络销售游戏不感冒，大概就是出于这种心态。但是对于游戏的制作者来说，网络下载销售绝对是利大于弊的。对于PSP来说，网络下载的一个优势就是可以更好地调整游戏的容量，突破UMD的1.7G容量限制，用更大的容量做出更精彩的游戏。

另外，最重要的一条就是软件的制作成本问题，抛开过去成本高昂的游戏卡带不说，即使是以低廉的光盘作为载体，一部游戏至少得生产几千上万张才能出售，都能卖出去自然是好事，但是如果卖不出去的话，那么开发者在这里赔的钱就不是一个小数字。近年来游戏开发的成本一直走高，但是玩家们的购买欲望却相对降低，因此一部花了N多美金日元开发的游戏却只有区区几万销量的悲惨例子比比皆是，相反来说，一些质量一般甚至不怎么地的游戏，因为开发公司名声大、玩家基数大，每次卖出许多的情况也不少。对于那些有创造力但是缺乏制作成本的游戏开发者来说，这是不公平的。而网络下载就可以解决这些问题。游戏本身从游戏公司的服务器上传到玩家机器的记忆体里，成本极其低微，利润却绝对不少。而且这些下载服务在电视游戏主机上已经有了不错的实践结果，Wiiware、Live Arcede和PSN的成功给掌机游戏的下载发售提供了宝贵经验，目前PSP和NDS都有下载游戏的服务，这些服务将在未来更加成熟。



↑这些PSN游戏的日版早在年初就有下载了，现在我们将有机会玩到它们的美版。

对于下载游戏来说，现在唯一的麻烦就是非法拷贝盗版的问题。对于许多玩家来说，破解、上传、下载、安装一条龙的措施使他们不必花钱也可以玩到下载游戏，只是目前破解版的下载游戏还局限于Wiiware和PSN（PS模拟器）等少数平台上。随着PSP Go的发售，新一轮针对破解与反破解的争斗将是不可避免的事情，这也是网络下载游戏所要承担的最大的风险所在。游戏的开发者如果不想自己的成果被人盗用，就必须做好防破解的措施。 □文/猴子

GC经典《银河战士1》汉化版发布

汉化专递
EXPRESS CHINESE



前不久Wii上的汉化游戏发布了好几款，这阵子虽然没有新作发布，不过GC上的经典作品《银河战士》1代的汉化版倒也已经出了。需要注意的是，这次是以汉化补丁的方式发布的，而不是整合版。

正确使用方法如下：请确保使用的是正确dump的游戏iso（文件尺寸1.35GB），补丁程序不对iso做MD5检测；请在运行补丁程序程序前备份游戏iso；运行补丁程序，如果iso特征数据通过检测，将应用补丁。目前有四种运行该游戏的方法：1、模拟器，速度非常慢；2、BBA and PSO 1+2，这是最推荐的；3、刻盘，这与正常NGC刻盘玩游戏没有区别；4、BBA+QOOBIC用户。



←银河战士是任天堂制作的素质很高的FPS游戏。

PSP上的国人自制同人游戏

这半个来月PSP方面并没有新的汉化游戏发布，不过倒是有一款国人自制的PC同人游戏被有爱者“移植”到了PSP上，这款同人游戏的名字叫做《绿坝娘的河月蟹日》，相信大家看这名字也知道大体是什么意思了，所以具体的游戏内容就不多做介绍了，有恶趣味的朋友可以下一个玩玩看。

该作是由网友“欲中”制作的PC版的绿坝娘同人游戏，然后封魔夜神将其移植到了PSP上，不过这次发布的只是所谓的“先行版”，说白了就是未完成版。不过据封魔说再过几天就会放出完整版了。



←国人自制啊，难得。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
绿坝娘的河月蟹日	“先行版”	封魔夜神个人汉化

360中文游戏，蔚蓝光辉与真355帝国

说起来，最近这两个月XBOX360上的中文游戏数量真是少啊，感觉已经有阵子没有看到360中文游戏了，好在6月底又接连发售了两款作品，分别是《蔚蓝光辉：厄运扳机》（台译“苍翼默示录”）和《真三国无双5 帝国》。

蔚蓝光辉是ARC SYSTEM WORKS公司开发的街机2D格斗游戏的家用机移植版，在2008年11月开始于日本运营的街机版基础上进行了一系列调整和改良，由人气2D格斗游戏《罪恶工具》系列的开发小组负责制作。本作的中文版与日版同时于今年6月25日发售，游戏收录英、日语音以及中、英、日字幕。

355帝国的中文版发售日是6月26日，晚于日版一个月，还算可以接受。在本作的争霸模式中可以让玩家不用既定的君主来游戏，而是改以一名武将的立场来进行故事的设定，争霸模式中选择君主的话，将运筹帷幄目标直指天下。选择武将的话，就需要辅佐自己的君主统一天下，而且武将可以在游戏中改变自己效忠的势力。而且游戏内还将可以编辑原创武将的编辑模式加以强化，让玩家可以保留最多一百名的原创武将资料，并能在争霸模式中使用原创武将。

NDS数款精彩作品汉化占坑情况

这期正儿八经发布的可玩NDS汉化游戏基本只有一个《绿野仙踪》了，其余倒是有不少素质不错的游戏汉化被占坑了，而超大作《口袋妖怪白金》的汉化进度方面也有最新的消息。

先讲讲关注度最高的白金吧，据说图片方面除了LOGO之外都搞定了，为之前说的150多个遗失的文本也已经找到，除了4个文本之外，都翻译过了。按照目前的进度来看，暑假期间发布白金的汉化版还是有希望的，不过问题也存在，例如怪物的说明画面有花屏现象，目前原因正在查找中。



→七龙是NDS上的一款很硬派的角色扮演游戏，难度还是比较高的。

《七龙》的汉化目前已知的由“恶苗”占坑，目前还是在单干，正在征集日文翻译。进度方面作者尝试做了字库的修改，截取了一部分效果图，由于字库丰富，破解完毕还需要一段时间，但已经导出了大量的文本。自动翻页问题已解决，序章剧情对白翻译得七七八八了，由于游戏采用多字库模式，届时将会发布不同章节的测试版。

NDS上近期的神作《无限航路》的汉化则由临时成立的SFF汉化团占坑，目前本作破解工作基本结束，文本陆续导出中，不过本作容量超大，需要很大的工作量。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
绿野仙踪	完成版	PG汉化组

轶闻：翻译过程中的问题

上期说到具体的中文游戏翻译问题，在这一过程中自然会遇到各种各样的问题，其中，怎么把开发者希望传达的信息巧妙地忠实表现出来是最困难的。只是把英日文翻一翻变成中文的话，其实在台湾也办得到，索尼将中文化小组刻意设置在东京的最大理由就是，要确保能随时直接跟日本的开发人员洽谈、询问或连络的管道。因为他们相信直接见面，不透过传达地直接聆听他们想要诉求的方向以及蕴含在游戏中的心思、情感，能帮助维持品质。不过有时还是会遇到仍旧无法顺利呈现的情况。

英文与日文的翻译上的差距还是挺多的，日本拍摄的电影、连续剧或动画在台湾加上字幕放映虽然早已稀松平常，替日本开发的“游戏”中文化却最开始却是相对空白的领域，基本上算是白手起家。另外，日本跟台湾地区的文化比较接近，一些、冷笑话在台湾比较容易被理解，可是欧美开发的游戏由于文化差异悬殊，既使读英文明白了其中的涵义，偏偏就是找不出适合的中文时便很要命。看图说故事般地把东西全部强硬改成中文当然也是条可选择的法子，但因此而丧失了制作者的意图却不是大家所乐见的，所以遇到这类情形时，就会选择集思广益，集合其它人讨论该怎么维持原义并让台湾地区的玩家们能理解。

那么如何兼顾台湾、香港、新加坡等不同华文市场的习惯呢？就索尼中文团队而言还是会以台湾为主，毕竟对中文化需求最大的就是台湾市场，而且这些团队成员都是台湾出身的。不过游戏毕竟还是要制作给香港与新加坡等地的玩家游玩，因此在翻译时会尽量避免太过台式的用语，而会选择比较通俗中性的用语。所以有时候台湾玩家可能会觉得为什么游戏中某些用语不太符合通俗习惯的讲法，主要就是因为希望能取得一个均衡，而不至于太偏某个地区而忽略了其它地区。



↑并不是所有的中文化游戏都会将语音部分也同时汉化。

语音中文化是非常重要的内容，至于是否决定如此则主要取决于玩家的喜好跟内容的适合与否，还有锁定玩家的年龄层等。例如PS3《小小大星球》里头的教学影片就有中文配音，其实那部份同样能选择以字幕显示内容，不过考虑到字幕可能会打搅玩家观赏Sackboy轻快的动作，于是在非常短暂的时间内强行配音，幸亏声音方面的制作人员非常帮忙，呈现的效果还不错。

语音中文化作业时，长度是最经常遭遇的问题。比原版语言更短或更长，都会影响跟场景的搭配时机。除台湾地区外，也有在香港以及新加坡等其它华人地区贩卖。同样用繁体字，可是每个地区讲的话和习惯的用语等都不同，要寻找恰巧能适用所有地区的台词总是困难重重。

板垣伴信离开后的首作，

本作是去年6月发售的X360独占作品《忍者外传2》的PS3移植版，这也是本系列在板垣伴信离开TECMO后第一次打造新作。《忍者外传Σ》的制作人林洋介将继续领导续作的制作。根据最新的消息，日版的发售日已经确定，就在今年10月1日，价格为7800日元。

在伦敦举行的新闻发布会上，Team Ninja确定本作的体验版将于9月登陆PSN，同时Tecmo与Koei在欧洲也正式合并，PS3版的《忍者外传 西格玛2》将是首款以"光荣脱裤魔"名义发售的作品。

在发布会上制作人早矢仕洋介表示西格玛2与原作相比，血腥度会有一定下降："当初制作2代时，我们非常强调游戏的暴力性。但自去年以来，不少拥有暴力特色的高水平作品已经开始增加。因此，为了区别于其他人目前正在做的，我们决定作出改变。" □文/北斗



众多性感女性角色加盟！

即便板垣伴信已经离开了本系列和TECMO，以胸部、性感和美女为卖点的眼球战术依然健在

↑已经从当初的少年长大了许多的Sanji，不过即便如此，以他如今的实力就能够对付得了天狗了吗？

NINJA GAIDEN Σ2

Check Up! 来自掌机版的少年剑士 以成为天下第一为目标

在上次的无双中，我们介绍了确定将于本作中登场的两名女性角色，她们分别是忍者外传系列中著名的女忍者红叶，以及来自《死或生》中的紫发女忍者绫音。在最新公开的一段官方视频影像中出现了一个大约十一二岁年纪的男孩。天狗在掳走这个男孩剑士的时候掉下了一个视频，红叶捡起之后说出了他的名字——"Sanji"。这个Sanji就是在DS版忍者外传中登场，父母双亡并立志成为最强剑士的孤儿。



↑在DS版的忍者外传中，红叶和Sanji都有登场过。

不仅是只有简单利落的近身格杀 还有各式各样炫目而华丽的忍术！

在2代原作中登场的性感女角色Rachel，在本作中也将继续登场，如此算来，隼将带领至少4名性感女角色战斗啊……



↑从这次公布的一批图片来看，血腥程度确实被大幅度削减了，这样一来，似乎有点缺乏忍龙原作的特色了。

画面表现也将针对PS3做加强 更加有视觉冲击！

←作为忍者，除了各种近身攻击技巧之外，适应不同情况的忍术也都将会出现在游戏之中。右图这个忍术即使是准备阶段也够华丽了。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：忍者外传 西格玛2		2009年10月1日	
	动作过关	TECMO	7800日元	日版
	蓝光	1-2人	记忆容量未定	年龄审查中

超级加强版！

忍者外传强化版

这次将以全新的姿态在PS3上强势登场
新角色、新关卡、以及新的剧情
再加上凶悍的新武器“破碎牙·阎魔”

最强忍者再次上路

开发团队Team Ninja的DNA真的能够不变吗？
是走向辉煌抑或开始没落即将揭晓！

有减弱但仍健在的血腥场面！

虽然制作人早矢仕洋介在发布会上表示这次的西格玛2中的血腥度会减少，但这并非是说本作中就完全没有任何血腥了，已经确定的是血腥要素仍将有所保留，包括肢解与斩首等元素依然健在，主要是在战斗时对血液飞溅的描绘上会有明显降低。

以前板垣伴信还“健在”的时候，其制作的忍龙对画面血腥程度上的刻画确实很重。这次的改变除了官方宣称的原因之外，大概也有希望能够以此降低年龄分级标准，吸引更多用户购买的缘故吧？目前还不清楚削减掉部分血腥内容的本作在日本审核后的年龄分级中具体是什么结果，或许会有所改善吧？

大魄力战斗 面对凶残的怪物

←游戏中的BOSS们基本上个个都是体型巨大魄力十足。

由于不少女性角色的加入，因此本作增加了新收录的故事剧情，剧情比原作追加了30%之多。同时每位角色包括原有的男主角龙隼，也会增加有多款新武器选择。在多人模式下有能让两位玩家合力使出合体技的合作游玩模式。此外，还有新加入共有30个关卡和4种难度选择的挑战模式，使得游戏整体耐玩度有了更进一步的提升。不过呢，这次新增加的难度是“容易”——这个，好像众多的“加强版”作品中即便是增加新难度也都是往难了加，西格玛2这还真是头一遭了。

追加了长达30%的原创剧情 内容更丰富！

KT公司官方已经确认，他们为本系列的FANS们准备了额外的惊喜。凡提前预订《忍者外传 西格玛2》的玩家，都可以获得预约特典，这个特典的内容包括一本简明攻略和一个用来下载隼龙特别服装的代码。



↑本作还将对之前XBOX360版中的一些小问题进行修正和完善，比如视角控制等等。

关卡数量也将增加为30余个 以及联机模式

←看来即便是硫酸脸走了，大胸性感美女路线也是准备继续走下去的了。

紫发的女忍者 来自死或生中的格斗家

→不同的角色拥有不同的战斗方式，选择适合自己的吧。

狩猎活动的中心村落！新怪物灯鱼龙！！

MONSTER HUNTER 3 tri-
モンスターハンター

NINTENDO Wii	本刊译名：怪物猎人3		2009年8月1日预定	
Wii	动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

《怪物猎人3》发售距今还有不到一个月，厂商铺天盖地的宣传已经把玩家对于游戏的热情点燃到了最高峰。同日上市的黑色Wii主机和黑色手柄也已经成了预定抢手货，甚至还有海龙的水晶荧光塑雕模型供有钱人们赏析把玩，再加上珍贵的限定OST光碟和各种同捆套装，你准备好破财了吗？

最近厂商放出了非常多的新情报，新地图“雨没林”和与之搭配的新怪物灯鱼龙已经得到判明，新一代单机处点的村庄莫加村的详细信息也一览无余，新作中猎人们的狩猎生活，村庄的居住环境，会经常打交道的人和各种设施，都在本次一并公开，睁大眼睛一次看个够吧！

此外，本期截稿之时，厂商还放出了线上狩猎据点“沙尘中的大都市洛克拉克”的情报，一望无际的沙漠中建筑起来的大城市汇集了来自世界各地的猎人，共同交流经验，组队狩猎，还可在斗技大会中一较高低，相信到时会成为非常火爆的在线狩猎舞台。

□文/翅膀

NEW! 灯鱼龙 恰那加布尔

外形貌似鮟鱇鱼，被称作灯鱼龙的怪物，巨大的嘴，满身的刺棘，还有那发光的“灯笼”都令人印象深刻，拥有很多不明了的生态，一般划分为海龙种。平时都隐藏在阴暗的水底，能把体色与水底的环境同化进行拟态，依靠头上的发光物和像水草一样的背棘诱捕猎物，捕食时会张开巨大的口，将猎物连同周围的水一同吸入口中。

灯鱼龙头上的发光物

这个“灯笼”可谓灯鱼龙最显著的特征，那这个东西是做什么用的？很多人可能会想到鮟鱇鱼的捕食诱饵，但实际上，战斗中这是一件极为凶悍的武器，它会发出强烈的闪光，看到的猎人会瞬间失去视力，陷入长时间不能行动的气绝状态。就像以前毒怪鸟的光水晶一样，混战中被闪相当令人头痛。

↑如果被闪晕，就要快速摇动手柄或摇杆，并连续按键来快速解除，确保安全。





↑张开大嘴，用尽全身力气向猎人冲撞过来。灯鱼龙在水中似乎拥有很高的机动力，但上岸后会怎样呢？看起来像是很迟钝？

浑身是刺的大胖鱼 你会如何下手



↑刺棘可以向多方向伸展，对付起来相当麻烦。

←不仅在水下，在岸上这家伙浑身的刺也让人觉得发怵，似乎它还会蜷起身来做球型滚动攻击。

任务所看板娘

村子里有专门接受任务的场所，并有一名美丽的看板娘来为你服务，和MM对话，选择适合自己的任务，支付契约金，之后就可以开发任务了。



↑各种难度不同的任务都会出现在这里。

莫加村——猎人活动的中心，引领狩猎新生活

新作单机模式下，猎人活动的舞台是名为“莫加村”的海港村落，拥有各式各样设施的村子是狩猎的活动中心。在这里会有德高望重、知识渊博的村长音领你踏进猎人之路，和历代相同，村长是位龙人族的长者，同时也被海之民深深敬仰着，近来村长被不时出现的迷之地震困扰着，因此通过工会请来了猎人帮忙，那名猎人自然就是玩家了。村长会带领你熟悉村内的各种设施，以及一些狩猎的实用技巧，还会赠予一些必要的物品。



←初入村子，热情的村长会带领你熟悉这里的生活。

↑村子有着各种形形色色的人物。

购买必需品的道具屋

回复药水、采掘用的锄头、捕虫网、烤肉架等各种狩猎必需的随身物品，都可以在杂货店方便地购买。对于经常要使用的消耗品，比起调和来说直接购买更便捷划一些。购买道具还可以直接送到自宅的箱子里。



←随着村子的建设，可购买的道具会变得越来越多。

购买强化装备的工房

装备乃狩猎之本，村子内有着买卖和改造武器装备的设施。需要购买和卖出装备时就去武具屋，而要强化自己手头的武器防具就要去专业的加工屋，除了必要的金钱外，强化装备还需要必要的素材，越珍稀的素材越能强化出强力的装备，而武具屋出售的装备性能比较低，但初期很实用。

狩猎的好帮手奇面族

奇面族恰恰是新作中猎人的新搭档，，在狩猎中一起同行，按照自己独自的判断进行攻击、采集、剥取等活动，是个非常得力的帮手。恰恰平时都在村子里生活，接任务时与之对话，就可以带上他，一同出发。奇面族有着自己独特的能力，脸上戴的面具是可以替换的，每种面具都会产生不同的性格和技能，也有着熟练度和等级的概念，等级越高奇面族的能力就越强。

打渔的狩猎船

村子内的港口有一艘渔船，和女主人对话可以委托渔船进行打渔，，经过一定天数后渔船归来，带回丰厚的海产收获品。



↑渔船是村子海生产品的来源。

食事场的精艺猫大厨

吃饱喝足才能更好地干活儿，狩猎前的食事当然少不了。村子内有专门提供美味佳肴的食事场，手艺精湛的大厨猫会为猎人提供功能不一的饭菜，如攻击力增加、体力上限上升等，效果会持续到任务结束或力尽一次为止。



↑交易船的活动会增加饭菜的种类。

精干的村长儿子

管理村庄资源的村长的儿子，他这里可以得到很多关于“莫加森林”的资源情报，所谓莫加森林就是莫加村相临的一个场所，在里面可以采到不少有用的资源。



↑收集来的道具会在此转化为资源。

猎人自己的温暖小家

管理自己手头的道具、进行装备服饰的变更、睡觉休息、记录游戏进度等功能的“自宅”，除了有可以放置数百样道具的道具箱外，还可试穿衣服，组合搭配最适合自己的装备能，还能按照自己喜好对自宅进行装修扩充。



↑自宅设在村子的高处，里面冬暖夏凉。

培育农作物的村农场

MHP系列中的农场也出现于新作中！临近村庄的旁边就是一座规模不小的农场，并且有专门的农场主负责管理。和农场主对话，可以用资源点数进行交换，来栽培多种弄作物道具，还可以通过完成委托任务，进行农场设施的扩张，利用新的设施就会得到更高级的素材。农场的利用和村长儿子处的资源库息息相关，各种功能存在多项联动性，要多跑跑这里积极建设哦。

定期做生意的交易船

外洋交易船会定期访问村子的港口，与村子进行交易活动。村长的儿子处可以通过莫加森林获得本地的特产品，而交易船所带的商品就是这些特产品，从而换来很多本地没有的产品。平时多积攒一些特产品，等交易船来的时候就可大量换取交易品。如果运气好，交易船还会带来非常稀有的素材，这就需要用等价的高质量特产品来交易了。交易船的船长还是村长的老朋友。

正反的兄妹再演善与恶



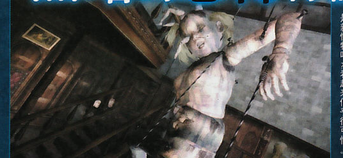
作为新作中的一个重要章节，《维罗妮卡》中的各式怪物都会如数登场，再次拦截在你的面前。而且还会有更强大、更可怕的新敌人现身其中，如吸血蝙蝠群、下图中满身绳索的女性怪物，还有上图中这个手臂中张开血盆大口的人形怪，会是怎样的家伙呢？

BIOHAZARD
バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

Wii版光枪生化的第二作《黑暗历代记》已经公布了一段时间，经典的《2》之后，厂商又公开了有着紧密关联的《维罗妮卡》章节，天才兄妹再次归来，事隔多年，他们还好吗？又有哪些新怪物等着我们去挑战？　□文／翅膀

NINTENDO Wii	本刊译名：生化危机 黑暗历代记		发售日未定	
Wii	光枪射击	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

黑暗的恐怖再临



←满身绳索，像操线木偶一样活动，是新怪物吗？看起来似乎很可怕。

承前启后的关键之章节 新作重新演绎那段历史

承袭前作以浣熊市为中心的剧本，本作《黑暗历代记》以克莱尔和里昂的冒险为开端，向后展出了一系列不为人知的生化历程。时间跨度长达八年，以前从未公开过的历史将在本作一一得到阐明，里昂与克劳萨的因缘，克里斯、吉尔与威斯克的对决，一个都不会少。

本次最新公开的，是游戏中的一个章节——洛克福德岛的故事，也就是《维罗妮卡》中发生的两对兄妹之间的较量。克莱尔因被捕而关押在岛上，却遇到了新的生化危机，全岛的犯人和看守都变成了丧尸。不断的冒险与逃生中，克莱尔结识了大男孩斯蒂夫，并打败了变态的阿尔福雷德，却在南极基地陷入天才少女阿莉西娅的魔手。应援而来的克里斯费了一番周折救出了克莱尔，并依次与变异的阿莉西娅和超人化的威斯克交手，惊心动魄的战斗后，扭曲的一对兄妹永远消失在黑暗的深渊中，而另一对兄妹，回到了他们的生活，以及必须要面对的使命。作为新作的一个章节，这部分会占据非常重要的地位。



一枪爆头 射手的游戏

←第一人称视角魄力十足，依然要用遥控棒操作红色准星标准射击，尽量做到一枪爆头吧。



←上子弹的动作会清晰地看到，和一般的FPS游戏无异，图中很明显是一把微冲。

熟练运用体感式瞄准 光枪射击重温那份恐惧



←俗称为长手怪的暴君量产型，一条粗壮的手臂是最凶猛的杀人利器，可以轻易伸出长手抓住猎物头部后一把捏碎。

噩梦一般的长手怪



奇形古怪的生物 变异的毒虫与猛兽

←变异蜘蛛是历代都有出现的常客，成群结队出现时的毒液攻击会非常棘手。



←丧尸无处不在，枪管里的子弹多数都要赏给它们，这些丧尸是不是觉得很亲切？

丧尸、病毒、归来的生化危机



力求真实的赛车感觉

《GT赛车》PSP版最大的魅力和PS2、PS3版一样，就是超级真实的操作手感。系列制作人山内一典作为一个忠实的跑车爱好者，在制作游戏的时候将各种现实中存在的跑车数据做到游戏当中。《GT赛车》收录了如此之多的真车数据，一直被玩家们所称道。这些车除了造型与真车高度接近之外，驾驶时的物理性能也与真实的车辆一致，甚至一些未发售的概念车也是如此。

暌违五年，广大玩家望眼欲穿 究极赛车神作掌上降临

跑车博物馆海纳百川

《GT赛车》所收集的车种之多令玩家和专业汽车迷们为之瞠目。需要注意的是，游戏收录的众多车辆中，除了以速度和造型见长的新车之外，还有不少是车迷们公认的经典车型。像DMC的DeLorean，1990年出品的丰田Supra，Pagani Zonda，1973年的Alpine A110 1600S……在游戏中，过去和现在流行的名车琳琅满目，也难怪人们说这个游戏就是一个超级真实的驾车模拟器。

GT赛车是玩家们期待最多的。本作以UMD和下载两种方式发售，无论拥有PSP Go还是以前机型的玩家都可以轻松享受。

在方寸之间感受风驰电掣 真正仿真赛车模拟游戏 将在今秋十月横空出世火爆登场！

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

《GT赛车携带版》自从PSP推出之前就宣布在制作，并且一直被列入该主机对应游戏的名单之中，经过近5年漫长的等待，玩家们终于盼来了这部传说中最高赛车游戏的发售消息。《GT赛车》PSP版将与PSP Go一起在10月1日发售，对应网络下载，实现无盘游戏。在今年E3上展出的演示版含有100辆车和14条赛道，完成版中的赛车和赛道将达到800辆和35条，游戏的画面精美，效果相当出色。 □文/猴子





↑跑车在赛道上疾驰的样子具有真实的速度感。

PS Portable PSP	本刊译名：GT赛车携带版		2009年10月1日	
	赛车竞速	SCE	价格未定	美版
	UMD/下载	1-4人	记忆容量未定	全年龄



SUMMON NIGHT X サモンナイト ～Tears Crown～ (ティアーズクラウン)

NINTENDO DS NDS	本刊译名：召唤之夜X 泪之皇冠		2009年11月5日
	角色扮演	Bandai Namco Games	5980日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

曾经以战棋游戏著称的《召唤之夜》系列自去年宣布制作纯正RPG之后，今年这部作品终于有了一个比较完整的形态。《召唤之夜X 泪之皇冠》采用了和以前历代不同的世界观。以前的9部作品全部统一发生在被称为“林巴乌姆”的世界，这次游戏的世界改为由大气圈包围的浮游大陆“伦海姆”，是一个充满神秘气息的不可思议的世界。担当游戏开发的除了系列开发者Flight Plan之外，参与《FF12亡灵之翼》开发的公司“Think and Feel”也在开发者之列。本作改为正统RPG，是一次尝试性的转型，这也是应粉丝们的呼吁进行的。 □文/猴子

在纵深画面展开战斗！





↑这样的战斗画面确实像正统的RPG。

←随着敌人位置属性不同，战斗画面会转向空中，上屏还是出召唤兽的地方。

活泼生动的剧情画面

在演示剧情的时候，画面上会出现主要角色的特写镜头，同时还有语音，对于系列玩家来说，这样的设定也是十分熟悉的了。

↑本作的角色设定依旧萌点十足，也是系列的一大特色。

→在游戏开始的时候，玩家要选择男主角或者女主角，玩过前作的玩家都很熟悉了。



改变的只是形式 不变的是游戏乐趣！

说到游戏的改革，本作在《召唤之夜》历代游戏中是变化最大的。大概是因为战棋玩得太多的原因，玩家们期待着一部不同于以往的《召唤之夜》出现。作为正统系的RPG，游戏的系统是很重要的一部分。游戏最吸引玩家的自然是NDS双屏幕的设定。在战斗中，上下屏幕分别表示空中和地下的情况，随着主角和敌人的动作发生转变。在大地图上遇敌的时候，利用地形进行作战也是十分重要的设定。另外在战斗和播放剧情的时候会有特定角色献声，和以前一样，本作的声优阵容也十分强大。

LastRebellion ラストリベリオン

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最后的反叛		2009年冬
	角色扮演	日本一	价格未定	日版
	蓝光光盘	1人	记忆容量未定	审查预定

日本一最近宣布，将在2009年内推出与HITMAKER共同开发的PS3角色扮演游戏《最后的反叛（Last Rebellion）》。这是日本一在制作风格上进行全新尝试的一部作品，与以前日本一轻松明快以萌为主的风格不同，是一部具备厚重的世界观、严肃的故事和正统派高战略要素战斗系统以及个性鲜明的角色的RPG游戏。游戏采用全3D绘图构成，借助PS3的强大机能，将次世代RPG游戏的画面提供给玩家们。对于许多PS3的拥有者来说，优秀的RPG总是不够多。虽然本作在冬季发售很有可能和FF13撞车，但日版一似乎不在意，毕竟这是一次尝试性的制作，游戏的主题歌由影山ヒロノブ大神演唱，更是令玩家们充满了期待。 □文/猴子

继承正统战斗方式

在游戏中，玩家将扮演武艺高超性格不羁的25岁剑士奈因（ナイン）与具备强大潜力的19岁魔法师爱夏（アイシャ），战斗采用物理与魔法搭配的正统方式。

←游戏的战斗画面华丽异常。

启动超级魔法阵 将敌人彻底封印

纠结在一起的命运

←主人公奈因失去了生命，却被女主角爱夏召唤复活，从此两人被迫(?)共用一条命，开始结伴冒险。

→奈因受到阿尔弗雷德的暗算，继国王之后成为又一个牺牲品。

一个时代的悲剧 从阴谋和反叛中开始

陷入混乱的世界与主人公的命运

游戏以司掌破坏之神米克特里亚（ミークテリア）与司掌生命之神弗米巴尔（フォーミバル）两股力量相互抗衡激荡回旋的奇幻世界朱诺瓦尔德（ジュノヴァルド）为舞台。在朱诺瓦尔德的世界中，存在着一个由许多魔道师所集合而成的国家——鲁欧文（ルオーヴィン），该国原本是由具备卓越魔道实力的国王阿泽尔莱特（アーゼルライド）所治理，但他却被儿子阿尔弗雷德（アルフレッド）所杀，众神力量的均衡也随之崩坏，不死怪物充斥世间。奈因作为国王的养子，为了阻止与自己没有血缘关系的弟弟阿尔弗雷德的暴行，踏上了艰辛的冒险旅程。



一年之后，狂暴丧尸再度来袭！

XBOX 360 X360	本刊译名：求生之路2		2009年11月17日	
	对战第一人称射击	Valve	价格未定	美版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

由制作FPS出名的Valve Corporation，在《求生之路》发售不到半年就在今年E3上宣布推出续作，而且发售日正好离1代发售一周年还差一天的时间，而过去曾经答应放出的1代的部分下载内容仍无消息，使不少玩家怀疑Valve根本不想继续公布下载内容，想把这些新的东西全拿到2代里去捞钱，因此从5月份以来，一直有相当数量的玩家在自觉集体抵制2代的发售，以表达自己的不满。但是不满归不满，这部游戏的吸引力还是挡不住的。看看最新的情报吧。

□文/猴子



用枪口捍卫自己的生命 重新定义生存恐惧！

—《求生之路》中最重要的部分就是拥有火力的人类与拥有超常暴力的丧尸之间的死磕。

上代下载内容这次成为游戏主体？

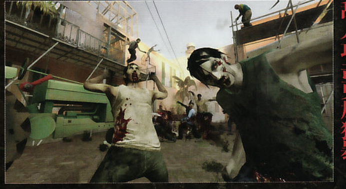
—本作追加了许多新的武器，除了射击武器之外，近战武器如斧子、棒球棍、电锯甚至平底锅都可以用来攻击，攻击方式各不相同。

在白昼的城镇中 更多丧尸纷至沓来



↑在白天的城市使用武器逃脱丧尸的围攻寻求生存，别有一番风味。

敌人攻击更加狂暴



讲述灵魂圣衣背后的故事

相信很多玩家，已经完全领略到资料片《龙穴迷踪》中，新怪们的实力了。时空BOSS、幻龙BOSS，这些新出来的BOSS老大们，虽然能够爆出非常不错的物品，但是想要杀死他们，却不是很容易的事情，搞不好还要赔上自己的性命。虽然说战斗技巧是十分关键，但没有强大的装备作为支撑，再厉害的英雄也是棵白菜。

灵魂圣衣目前也不是什么神秘的装备，可以说45级灵魂圣衣，除了必须通过BOSS爆出的那几个外，其余的45级灵魂圣衣可以说满大街都是。此外，随着玩家角色等级的不断提升，75级灵魂圣衣已经开始普及，那么杀龙帝的争夺也有所缓和，所以装备全套45级灵魂圣衣，已经不再是什么奢求。但，随着科技生产的不断深入，我们也非常清楚的看到，在45~75级这个阶段，60级装备已经从之前的完全过度产品，演变成现在的60级主流产品。也就是说，45级、60级、75级，在这三个等级阶段中，我们将面临三圣衣备的取舍。

相信很多玩家在装备的选择上，都是使用系统赠送的初级圣衣到30级，然后30级的时候使用30圣衣，一直维持到45级。从45级开始，努力为全套45级灵魂而努力。到了60级的时候，武器选用60圣衣的，然后剩余装备部件继续使用45级圣衣。现在有一部分普通玩家，到了75级的时候，依旧还使用45级圣衣。



下面，老鸭就来说说45级灵魂圣衣、60级圣衣、75级灵魂圣衣的具体特色吧。首先是45级灵魂，这圣衣备可以说功能很强大，在60级之前，是玩家的首选装备。虽然可通过碎片在NPC那里换取，但并非可以换取整圣衣备，例如武器就必须要用龙帝真身来获得。为此老鸭感觉，除非追求最极品的装备，否则凭借碎片换来的三大件圣衣，已经足够满足日常的使用了。这三大件圣衣而言，都是高血、高防的，所以凭借这三大件装备来说，混到60级也基本够用了。此外，剩余的装备再使用上45级圣衣进行属性加成，其整体性能也能够满足日常的游戏需求。

到了60级，玩家将要面临两个选择，一则凑齐45级圣衣，然后对整套45灵魂进行改造；二则使用60级高属性装备，或者说通过科技生产来使用60级的橙色装备。以45级灵魂套和60级橙色套来看，如果刨除圣衣的附加属性，那么60级橙色圣衣的属性，要高于灵魂圣衣。对于这个问题，老鸭着实难以下定论，还是玩家根据自身的经济实力，以及实际需求来选择45级灵魂和60橙色吧。

下面来看看75级灵魂圣衣。从目前来说，75级灵魂是当前属性最好的装备了。但是其获得的方式有些难度。不过在资料片中，对于换取75灵魂圣衣的物品，又开辟了一个新的获得途径。在埃及探险中，我们可在探险过程中获得探险者金币，使用探险者金币就可在探险商店中换取“堕落护甲片”与“堕落徽记”。由此来看，官方大有普及75级灵魂圣衣的举动。那么75级灵魂圣衣和60级橙色相比，又在性能上有什么提升呢？

75级圣衣的性能提升，主要体现在它整圣衣备的属



性加成上，也就是按照职业的不同，重点突出该职业的特性。例如刺客突出暴击、回避等。但是，在固有属性上，75级灵魂圣衣的性能，与60级橙色相比无太大差异。

那么对于45级灵魂、60级橙色、75级灵魂而言，他们在我们的成长道路上发挥了很大的作用，但我们要如何去改造这些装备？或者说，在这些装备改造上，应该注意哪些问题？首先我们必须要明确75级的时候准备用什么装备！因为这将之间关系到45级灵魂的改造。如果说75级使用灵魂，那么就放弃60级装备的选择。将45级灵魂冲到+4开两洞，然后打入两块石头，并一直使用到75级。然后将45上的石头移植到75上。那么如果说45级的时候没有全套灵魂，那么就必须在60级的时候选用60装备。不要建议对60装备进行任何改造，因为60 到75的道路不是很长，对于很普通的60装备而言，完全就是过度产品，无任何改造的价值。但如果说是拥有非常极品的属性，那么也仅值得+4，然后打上俩块石头而已。因为角色在80级左右的时候，75级全套灵魂，才是真正应该值得最求的极品。

由此来看，《神鬼传奇》的装备过度期还是较低的，按照通常的理论数据来看，几乎为45级直接过度到75 级灵魂。并且在资料片的埃及探险中，有新增了获得“堕落护甲片”与“堕落徽记”的途径，为此拥有75级全套灵魂圣衣，也不是奢望的梦想了！

□文/老鸭



三度移植的经典 举目望去遍地无双

光荣最近的动向是越来让人摸不透了，许多新作一点动静没有，却把曾经在PS3、Xbox360和PS2上推出了3次的《真·三国无双5》搬到了PSP上。按理说PSP移植PS3的游戏并不容易，但是毕竟有现成的《联合突击》的引擎在这里，移植起来难度并不大，于是355就要第三次在Sony系的主机上登场了。如此看来，光荣对于Sony的支持还真是其他厂商比不了的。不过对于PSP玩家来说这应该是一个好消息。游戏的引擎将按照PSP的机能优化，效果应该比PS2好。 ☐文/猴子

新角色缺乏剧本？

根据目前得到的情报，在PSP版的355中，孟获只能在"自由模式"中使用。看来以PS2版为基础的本作并未给新人物设计专门的剧本，只是把《帝国》里的角色直接搬出来充数而已。

虽然屏幕有所缩水 冲击与迫力依旧十足

游戏的画面是不可能和PS3版相提并论的，但是从PSP上来说，已经是最优秀的水准了。



←敌人的寨门有重兵把守，必须把防卫的部队清理干净才能开门。

↓虽然多边形方面有点缩水，但是总体感觉不错。

新人物继续追加，南蛮大王孟获登场

《真·三国无双5》的PS3和360版给玩家带来的最大遗憾就是人物偏少，删减掉的太多。虽然PS2版补偿过一次。但是现在5的角色阵容还是赶不上4代。这次依旧追加了以前的角色，在PS3版《真·三国无双5帝国》出现的南蛮王孟获终于回到了5代的怀抱。此外还会有谁加入呢？让我们一起期待吧。



↑本来是赤裸裸的冷饭，但是孟获大叔的复归使真饭们不得不买5代PSP版。

关卡保持原状 特殊地形依旧健在

5代最有特色的就是关卡地形的多样化。在PSP版中，悬崖、浅滩、梯子等特殊地形得到了保留。



PS Portable PSP	本刊译名：真三国无双5Special		2009年9月
	动作冒险	KOEI	5544日元	日版
	UMD-ROM	1-2人	记忆容量未定	12岁以上

WARRIORS LEGENDS OF TROY™

PS3 / X360	本刊译名：勇士 特洛伊传奇		2010年春
	动作冒险	KOEI	价格未定	美版
	蓝光/DVD-ROM	1-2人	记忆容量未定	审查预定

曾经在E3公布的光荣加拿大分部制作的新游戏《勇士 特洛伊传奇》因为游戏标题带有Warriors的字样，令人联想到光荣制作的无双系列（美版无双标题都含有Warriors）。本作以希腊史诗《伊利亚特》为蓝本，描述了围绕特洛伊长达十年之久的那段惊心动魄的战争。目前我们只知道本游戏为动作类型，难道说这是光荣把"无双"系列全球化的一步棋吗？毕竟这是光荣开发的游戏，而且从演示动画来看，这部游戏确实有无双的特征，连日本人都承认了。☐文/猴子

完全如同电影 壮大的战争场面

虽然提到《特洛伊》大家首先想到的是布拉德·皮特主演的那部战争片，但是游戏中更多的镜头明显吸收了《300斯巴达勇士》的要素。



←这箭雨，难道是《300》中的？

←《特洛伊》以使用长枪为主，但是游戏里用的却是斯巴达式短剑。

剑与盾的结合



→本作血腥程度远超其他无双系列，搞不好分级会在17岁以上。

在战场上大开杀戒

西洋岂无猛将？ 吾亦一骑当千！

←敌人的箭与无双系列一样猛烈。



←战争的场面以昏暗的灰黑色调为主，让玩家心中产生压迫感。

昏天黑地的战争与杀戮

CHECK UP! 西洋"无双"中的希腊英雄群像



先不管本作到底算不算无双系列吧，在游戏中登场的英雄角色绝对都是希腊史诗中赫赫有名的人物。阿喀琉斯、赫克托耳、阿伽门农、帕里斯等角色都会登场。那么引起这场战争的超级大美人海伦呢？她的地位就相当于三国里的貂蝉吧？

RED DEAD REDEMPTION

最近两年来美国西部片的人气又显回升趋势，无论是《决斗犹马镇》还是《阿帕鲁萨镇》，都获得了不错的评价，现在游戏也要推出了，喜欢西部题材的玩家们，欢呼吧！

PS3 / X360	本刊译名：血腥救赎		2009年秋	
	动作射击	Take-Two Interactive	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

预计在今年秋季推出的Xbox360与PS3版《血腥救赎》（Red Dead Redemption）是著名暴力游戏《横行霸道》开发商Rockstar的人气游戏《血腥左轮》（Red Dead Revolver）的续作。前作是PS2上的游戏，一度被玩家认为是《荒野大镖客》的后续作品，但是它实际上与发售《荒野大镖客》的CAPCOM毫无关系（虽然CAPCOM代理过GTA）。游戏以20世纪北美殖民拓荒及工业革命为背景，描述主角John Marston在毫无法律与秩序的西部的冒险故事。游戏采用大规模开放式场景，玩家可在其中看到拓荒者城镇、广阔的草原及山地。除了刺激的枪战和打斗外，在游戏中还能结识许多角色。本作开发小组为Rockstar圣地亚哥工作室，游戏将沿用《横行霸道4》和《午夜俱乐部：洛杉矶》的RAGE引擎，画面精美，值得大家期待。 □文/猴子



在虚拟世界感受西部狂野

←夕阳效果显示出引擎的强大。

→主人公在西部纵马驰骋的一幕，令身在现代的我们心驰神往。

在无限广阔的世界驰骋

高度自由化的游戏系统和结构

本作打破了以前的结构，变成了完全开放式，所以被人称作西部版的GTA。这样做使玩家们有更强的代入感，能让玩友身临奇境地感受美国西部；另一方面Rockstar也以此证明他们有能力制作出生机勃勃的虚拟城市和人物。再加上浓郁的西部风情，我们看到了哪个年代的美国西部世界。



在没有法律的世界中追求自由

本作的系统承继了Rockstar的一贯风格，主人公在这里可以自由接受各种任务，拿钱之后帮人干些杀人放火之类的买卖。与GTA一样，玩家可以自己决定发展道路，成为在西部代表正义的化身或者罪恶的象征。



↑主人公的面孔依旧沧桑，给人一种历经世故的感觉。

→这种黄昏的景象在许多西部迷的梦中出现过。

生死在一线之间

→在野蛮的西部，决斗是家常便饭，拔枪的速度决定你的生死。

技巧与意识，诛仙的PVP生存之道

会玩网游的人，对于PVP这个词想必都是耳熟能详了。PVP，英文全称Player VS Player,即玩家与玩家的对战。如果一款网游中没有提供PVP的场所，那么这注定是一款失败的游戏。PVP做为游戏中最受玩家们欢迎的玩法，在诛仙OL中得到了最全面的强化。五大职业的设定，多阶段战场的开放，全新的PVP玩法，以及即将开放的的竞技场与楚汉军魂战场，让诛仙中的PVP的可玩性变的更加丰富。强大的PVP装备，以及传说中的PVP坐骑，更是让我们趋之若鹜！而在高手林立，瞬间万变的PVP环境中，如何才能够生存下来就是一门值得研究的学问了。

诛仙PVP生存之技巧篇

在诛仙的PVP中，操作自然是一项非常高的要求，然而操作只能通过长期的经验来累积。那么除了操作，下面让我们看看，在诛仙中还有哪些可以让你在生存在PVP中的技巧呢？

PVP生存技能之技能篇

诛仙中的五大职业，可谓各有特色，在PVP中都会起着重要的甚至是缺之不可的作用。青云的群攻定位了他是主攻手的最佳人选，鬼王的高防高血定位了他要担当前卫的重要角色，合欢的高暴击使得他成为了游离于PVP中的战斗精灵，鬼道邪神秘的三大姿态定位了他在PVP中的副主攻手地位，而救死扶伤的天音，自然就是PVP中最不可缺少的医生了！

有了各自的定位，那么只有根据自己的定位，掌握好了在PVP中使用的最佳技能，才可以发挥出最强大的威力。而在瞬间万变的PVP中，选择正确的攻击技能固然重要，但能够正确使用自己职业的无敌技能，也会是你在PVP中得以生存的关键，如青云的天仙护体，鬼王的明王降世，合欢的惜春。强力的攻击配合绝对的防御，将让你在残酷的PVP中更加容易站稳脚跟！

因此，用强大的技能杀死对手来生存，或者以防御技能保护自己来生存。技能的定位，是你在PVP中生存下去的重要因素。

PVP生存技巧之法宝篇

选择一个好的法宝，将会让你在PVP中变的更加强大，你的生存空间自然也随之变大。那么如何来选择自己适用的PVP法宝呢？选择法宝时，主要的是选法宝技能，拥有强大技能的法宝，才是让你在PVP中更加强大的归属！

法宝神木般的技能否极泰来，其效果为附加的攻击力在3%-800%内波动，并且一定几率令目标在一定时间内随机进入不利状态。最高800%的本体攻击力，让PVP中的你也能成为杀手的代名词！而能够缴械的金葫芦法宝技能，在缴械的同时，还会减少目标的大量真气，试想一下，在PVP中一个被你缴了械的对手，还会对你造成威胁吗？

因此，选择一个具有实用技能的法宝，无疑将会让你在PVP中更加容易的站稳脚跟。当然，属于PVP法宝的并不仅仅只有以上两个，更多的极品法宝还要你亲自前去挖掘噢！

诛仙PVP生存之意识篇

有了正确而强大的PVP技能，如果没有用到恰到好处，那也无济无事。在诛仙的PVP中，意识因此显得犹为重要，这是决定你在PK中胜负的关键因素。意识指的是精神的注意与认识的统称，而PVP意识则是指你要全神贯注的观察对手的动作，从对方一个细微的动作和反应上知道对方要干什么,然后判断出自己应该干什么。

而要做到以上这些，就需要知己知彼。你要熟悉诛仙所有职业的主要PVP技能，比如，当你看到合欢正在使用惜春技能，那么此时你如果再靠近他，就是自讨苦吃了。惜春能够让合欢在8秒内免疫伤害和大部分负面状态，你只有了解合欢的这个技能，你才知道，在这8秒内你不能去与他PK，而等到合欢这8秒的惜春技能效果消失的时候，就是你反击的时候了！青云的天仙护体、鬼王的明王降世与狂灵反噬、鬼道的邪神傲世，同合欢的惜春一样，都是需要你特别关注的技能！当你被附有这些状态的对手所追杀的时候，你只能跑，当对手的状态消失，才是你回过头来反击的时刻！



当然，能够让你在PVP中生存下来的技巧还有很多，这就需要你在PVP中不断的领悟，而意识，更是生存于PVP中的重要法门，掌握好对手的所有信息，让你的意识更加超前，必定会让你在PVP中立于不败之地！

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《诛仙》信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。 □文/天外飞仙

牧场物语制造商MMV社长发表博文泪求玩家支持新作
业界究竟出了什么问题？Wii真是业界毒瘤?!

日本游戏厂商穷途末路!? 我们还不想死!!

今年6月15日，日本游戏公司MMV的社长和田康宏在官方博客上贴出了一篇名为《魂之呼唤 真切的请求（魂の叫び、切なる願い）》的文章，在这篇文章中，贵为社长的和田几乎是以声泪俱下的口吻恳求玩家们购买即将于今年9月份发售的Wii新作《国王物语》，其在文中的态度，几乎就差"跪求"了。MMV在日本虽然算不上什么一流厂商，然而其也有着包括《牧场物语》系列、《弧光之源》等具备较高人气和玩家亲和力的作品，如今难道竟然真已沦落到这般凄惨的境地？！又或者是其所代表的日本中小型厂商已经面临相当严重的问题呢？ □文/北斗



←MMV在日本游戏业界虽然说不上是什么一流公司，可在中型厂商中也算是前列了。

魂之呼唤 真切的请求——博客原文

大家好久不见了。王样物语的发售日终于确定了。真的是很曲折的经历啊，同时也给不少人添了麻烦。最重要的是，让广大FANS久等了。

我想向大家道歉，同时也有感谢的心情。真的非常抱歉、同时谢谢大家了。这就是我发自内心的魂之呼唤。看到我标题的后半句话了吧，这句话就像是谜语一样。其实我真正的请求是"希望游戏能够大热卖"。

在现实中，即便是做出了一个好的游戏，也不可能马上就大热卖。而且我们过去也失败过，有些人也对我们持有不好的印象。所以，我能够下结论，想要打破这一点，就必须要有足够的信赖支持。去做谁也不愿意去做的事情，就一定能找到存在的价值！

任何的游戏，都是在紧张的制作与预算中，融入了制作者与开发者的灵魂制成的。由于人与人的趣味爱好有很大的差距，所以想让大家都获得满足是不可能的。

虽然市场的确是不好，但能够卖出去的游戏一定还是能够卖出去。综合来看，还是实力不足啊。

我们是拼劲全力的去做了，但这对于玩家来说，这其实是没有任何关系的。最重要的是，只要能玩到好的游戏就行了。正因如此，我才希望有更多的人来买这个游戏，这样大家才能明白游戏的乐趣，才会继续期待下次的作品。这是我现在真切的请求。

接下来我们会全力的开发《王样物语》，尽量的将其做的更加有意思。所以，请大家一定要预约。

只要游戏永远都是新鲜刺激的存活下去，我们就会继续努力。

我们还不想死！

这就是我的魂之呼唤，同时也是真切的愿望！

MMV的诞生与崛起

提到MMV，相信众多玩家朋友们首先想到的就是《牧场物语》吧？就好像FF、DQ之于SE、生化之于CAPCOM一样——尽管无论是从企业规模还是对游戏业界的影响力来讲MMV都无法与它们相提并论。

MMV，全名"株式会社マーベラスエンターテイメント（Marvelous Entertainment Inc.）"，通称的MMV并非像大部分会社一样来自全名的缩写，而是"Marvelous Media（旧用Music） Vibration"的开头字母缩写拼成，是公司为了表现复杂和多元化的企业发展方向而使用的名称并一直流传至今。尽管在通常的游戏玩家眼里，MMV就是一家游戏公司，不过实际上它是一家综合性的公司，其主营业务除了游戏之外，还包括音乐、电影的制作与发售，以及一些娱乐设施与剧场演艺活动的运营等，其中游戏、音乐和娱乐演艺是其最为重头的几项。

说到MMV的创立，其原本是SEGA旗下以制作游戏音乐、原声为主的一家公司，最早建立于1997年6月，1999年原世嘉社长中山隼雄离开后，MMV也正式独立，开始转型成为以自主制作游戏为主的一家综合性游戏公司。2002年11月在JASDAQ上市，2005年3月于东京证券所正式发行股票，2007年6月底与子公司"マーベラスインタラクティブ（Marvelous Interactive Inc.）"吸收并合并形成了如今的MMV。在游戏作品方面，除了大家最熟悉的牧场物语之外，MMV的游戏主要分为本社开发本社发行，以及其他厂商开发、MMV代理发行这两大类。就MMV自行开发的游戏而言，大多是以动画动漫作品改编类为主，例如《家庭教师》、《游戏王》、《网球王子》、《虫师》、《全职猎人》等多部动漫作品制作成了游戏。提到MMV代理的游戏作品中，有不少还是相当有特色的，例如《末路英雄》、《弧光之源》以及《胧村正》等——这几款作品下文中还会再次提到。

站错队的MMV?

在和田社长这封"催人泪下"的博客中，提到了由其发行的几款Wii上的作品，虽然获得了非常不多的评价，然而实际销量都相当令人失望，而被"点名"的这几款游戏分别是《末路英雄》、《牧场物语 兴奋的动物进行曲》、《符文工房F》、《胧村正》以及《弧光之源》。同时，也希望玩家们能够购买即将于今年9月在Wii上发售的新作《国王物语》以支持，那么，上述几款作品的销量究竟如何呢，竟然让其社长如此之失望？

以下是这几款作品发售以来在日本地区的累计销量：

游戏名称	累计销量	发售日
牧场物语 济世之树	69879	07/06/07
胧村正	36827	09/04/09
弧光之源	34472	09/06/04
符文工房F	30221	08/11/27
牧场物语 兴奋的动物进行曲	30009	08/10/30
末路英雄	27873	07/12/06
名侦探柯南 追忆的幻想	17000	07/05/17

恩，看来确实是不怎么令人满意，连MMV旗下人气最高的两款牧场物语在Wii上的销量也都只是如此



←胧村正是一款和风画面的游戏。

地步——两作加起来的销量都没到10万，其他几款作品的销量就更是惨淡了。准确来讲，《牧场物语 济世之树》就是MMV在日本地区的Wii游戏中销量最好的一款，也就7万不到，实在是让人无语。

那么，究竟是什么原因导致MMV的游戏在Wii上的销量如此之差？游戏的原因？还是主机的原因？

要回答这个问题不妨用排除法，首先可以肯定的是并非单个MMV的游戏在销售时遇到成绩惨淡的情况，而是普遍如此，而具体的游戏质量方面，虽然小编并非每个游戏都有玩过，但就我所接触的几款游戏而言，质量还算不错的，特别是其中有几款的好口碑是大家都知道的。不过呢，MMV的这几款游戏仿佛就像是被下了咒一样，每一款都是叫好不叫座，而且还全都是Wii上的作品，还真是邪乎了！那么这些游戏的销量究竟如何呢？

我们不妨先看看MMV公布的08年度财务报表，其中有该公司在日本地区本年度各个平台上的游戏发售数量与实际销量统计数据：

日本	09/3期		与前期的比较	
机种	游戏款数	销量	游戏款数	销量
Wii	3	120	-2	-48
DS	11	428	-1	-171
PS2	5	115	-6	-92
PSP	5	287	+4	+224
总计	24	952	-5	-87

（※注：上述数据是本年度与上一年度的比较，销量单位为“千份”。）

小编本人一直是个“数据派”：在我看来，数据往往更能说明实际的情况（当然，前提是数据要真实可信），根据以上数据，我们可以得出MMV这两个年度在各个平台上平均每款游戏的销量（该平台当年发售游戏总销量/游戏总款数）：

日本	本财年	上一财年
Wii	40	33.6
DS	38.9	49.9
PS2	23	18.8
PSP	57.4	63
总计	39.6	35.8

根据这个结果可以发现，单就每款游戏的平均销量而言，其实MMV在Wii上的表现还是稍有进步的，PS2也是如此；退步的则是DS和PSP，但是无论哪个平台，这个“平均销量”的数字都不怎么样，大致是在每款游戏2万多份5万多份之间徘徊。

Wii，果真是“三坟”？

说起来，相信大家也都发现了一个有趣的现象，那就是MMV所出的游戏的里面，在家用机方面主要的对应平台就是PS2和Wii，PS2早已退出历史舞台，在本代的主机大战中基本可以无视，而三大次世代主机方面，MMV看来是铁了心要跟老任混了。我去MMV的官方查了一下，发现该公司已经和预定在三大次世代主机发售的游戏数量分别为：Wii有19款（包括4款VC或Wiiware游戏），PS3有8款（其中有7款是老游戏PSN下载），360只有1款。标准的任氏死忠啊！

说到Wii，其彪悍的全球销量和取得的成绩大家有目共睹，不过也有人将其戏称为“三坟机”，盖因虽然Wii主机卖得好，其上也有许多销量恐怖的大作，但这些作品大多是老任自家的游戏，其他第二方或是第三方的游戏销量则远远不如。还是继续用数据说话吧：

让我们暂且仍将目光集中在日本地区，根据最新统计数据，Wii主机在日本的硬件销量为8129001台，而Wii上销量最高的10款游戏全都是任天堂自家的作品！在日本，虽然Wii主机销量达到了八百多万台，但是百万级的Wii游戏一共只有7款，自然全都是“老任出品”，按理说，Wii卖得这么火，原本以为百万级大作怎么说也得十款以上，这个结果却是有些出乎意料——当然，这毕竟比PS3和360好多了，后两者在日本就没有百万级的作品……



不管怎样，这个结果虽然可以理解成对老任游戏制作力的肯定，但换一个角度来看，别的厂商制作力难道就真的那么次？有差距可以理解，差距如此之大就不可能了。可以说，Wii如今的游戏市场是比较诡异（或者说是不正常的）：一方面有着较好的硬件普及基础，其上确实有不少销量很高的作品；另一方面第二方或是第三方游戏厂商的作品往往很难有销量特别好的作品——即使这是一款厂商用心开发的优秀之作，这方面的例子，除了可怜的MMV之外还有很多，MMV只是比较极端而已。

说到“三坟”的情况，其实除了Wii之外，DS也曾经有过这个称号，两者都属于硬件销量特别高，游戏销量却未必就好——特别是在一些传统大作销量吃闭门羹的情况下，不过相较而言，Wii的情况更严重。而且DS在开发成本方面比Wii有明显的优势，反正也花不了多少钱，而Wii的开发成本，虽然与PS3和360这些“高清机”比起来自然要低廉许多，但毕竟只是比较而言，绝对数字上也不会是个小数目。



游戏的开发成本与风险

那么，MMV为何如此执着于“三坟机”，以它的实力，老任还不至于（或是“不屑于”）花钱来买MMV的支持吧。应该说，出现这种情况有着多方面的原因，其中非常重要的一点就是对游戏开发成本与风险的考虑与博弈。

在这次MMV的财务发布会官方FAQ中，就有人问到为何不考虑在360和PS3这些高清机上制作游戏，在回答中提到的原因就有开发费用的问题。据悉，现在平均每款游戏的开发费用方面，PS2游戏是5千到6千万日元（约合人民币359到431万元），PSP游戏是1亿2千万日元（约合人民币862万元）；而给360或是PS3开发游戏，其费用则是高达3倍左右——如果给高清机开发游戏且想要收回成本的话，那么游戏的销量至少也得达到10万份以上才行。而且，像是ACT或RPG这种类型的游戏开发费用会更高。

其实不单是游戏业，任何厂商的运营都需要充分考虑到投资风险与回报之间的平衡，通常情况下都是高风险高回报、低风险低回报，所谓的在风险与回报之间找好平衡，看上去很简单的一句话，真正能做到和做好的企业实在是太少了，而一步不慎就有可能遭遇滑铁卢。例如，MMV之所以一直以支持Wii为主，就是因为在高清机上开发游戏的成本太高，相应的投资风险也就太高。

根据MMV发言人的回答，特别是在主机更新换代的几年里，游戏厂商在新主机上开发作品所需要承受的风险也就更高。例如现在开发一款PS2游戏一般都只需要5千到6千万日元，但是在PS2刚发售的时候，开发一款PS2游戏的费用则高达2到3亿日元！但是随着市场的推移，新主机普及量的增加以及开发费用的轻减，投资风险就会逐步降低。今后如果MMV准备面向高清机开发游戏的话，那么肯定是以PS3和360跨平台为前提，同时面向世界各地发售，这样才能更好的降低投资风险，获得更多收益——前面提到的MMV唯一预定开发的360游戏就是跨PS3平台的《雨林（RAINYWOODS）》。

其实说到跨平台游戏的问题，欧美厂商一般都会采取这种做法，许多游戏不仅是家用机上跨平台，甚至家用机、掌机、PC全平台制霸……从企业运营的角度来讲，这其实是非常正常的做法，在欧美厂商看来是理所当然之事。倒是日系厂商方面，由于早年主机大战中，各硬件厂商习惯于拉拢厂商为其开发“独占大作”以吸引玩家购买自己的主机——这种情况现在也是如此，不过没以前那么夸张了。然而即便如此，许多日系厂商仍然很少会开发多平台版本的游戏。

在和田的博客中，其举的几个例子无一例外全都是MMV为Wii开发的游戏，再加上这次发布会上的官方FAQ，看来MMV的董事们确实对于自己的游戏在Wii平台上的销量表现非常之不满了，因此他们也开始考虑将这些作品以后移植到360和PS3上去。

不仅仅是费用的问题

MMV之所以一直以Wii作为其主要的家用机开发平台，虽然说其原因中有较大的成份是因为开发风险与回报平衡的取舍问题，不过这并不是惟一的原因，除此之外，还有不少因素的共同制约才形成了其如今这副尴尬的局面。

首先是游戏的类型与风格的缘故，以MMV最著名的牧场物语系列为例，这种游戏要的就是清新的感觉和简单但质朴的操作，想象一下：一个1080p牧场物语？又或者是玩牧场的时候，挤个奶、种个萝卜、挖个矿得给你来段华丽的CG？怎么看怎么别扭的样子……其他几款游戏也都是如此。



纵观MMV旗下的游戏阵容，不论是本社制作，还是代理发行的游戏，即使是以和田社长在博客中抱怨叫好不叫座的那几款游戏为例，有哪一款是以高清画面表现见长的？《末路英雄》、《胧村正》还是《弧光之源》？这些游戏的好玩之处在于游戏本身系统、设定以及操作上的乐趣，与是否高清关系不大，但如果将这些作品跨平台的话，难道就真的维持Wii级别的画面？相信很少有人去买账吧。

提到欧美厂商的跨平台，以如今的情况来看，在家用机上往往是360和PS3的跨平台，很少有再算上Wii的份，一来是因为后者在性能和画面表现上与前两者基本不在同一个水平上；二来就是主机玩法特性和用户群上也有较大的差异。即使偶有作品在高清机上成功后再发售Wii版的，也是少数情况，例如《死亡空间》，该作的Wii版玩法就做了很大的改变。此外还得考虑到作为消费者的玩家们的心理情况，例如一款360游戏移植到Wii上，对Wii的用户来说，画面的缩水是预期之中的，而Wii版的新玩法又是新的卖点；但一款Wii游戏移植到360或PS3上，原来的体感玩法肯定没了（今年E3公布的那俩玩意儿离上市还早着呢），那么至少也得把画面整得炫一点吧？

然而不幸的是，MMV的游戏大多都是画面强化对游戏乐趣影响不大的作品——何况，更现实的一点，

以MMV本社的开发技术能力而言，即便是它想要支持高清、来个华丽表现，似乎也是相当之有困难。那么，以代理发行的方式呢？看一下给MMV制作过这几款口碑不错的游戏开发室吧：不论是开发《末路英雄》的grasshopper、开发《胧村正》的VANILLAWARE，还是开发《弧光之源》的IMAGEEPOCH，虽然他们都曾经制作过不少有趣且受欢迎的游戏，但是他们在高清机上的经验全都为零！

心有余而力不足，MMV的困境。



不仅仅是MMV的问题

MMV现在面临的问题，也是许多日本中小游戏厂商都正面临着的问题，唯一的区别就在于MMV如今终于忍不住喊了出来，而其他中小厂商并没有喊出来，或者是还没来得及喊出来就已经化为泡沫默默的消失在了历史之中。

提到游戏业界和游戏厂商，对于那些最著名的一线厂商们我们都早已耳熟能详，但这样的厂商毕竟只有那么几十家，它们或许可以看成是业界的代表以及玩家们的宠儿，但真正构成游戏业界主体的还有那些数目众多的中小型游戏厂商。它们的名字也许很少有能被玩家所熟记甚至只是知晓，它们的作品或许大多是些平庸之作，但游戏业界之所以能够成为业界，正是因为有着如此众多的参与者，不然仅仅是我们所熟悉的这几十家一线厂商的话，也就无法成其为游戏业界了。这就好像尽管我们都爱看好莱坞大片，但如果只剩下好莱坞的话，电影行业也就基本完蛋了。

现在的问题是，这些数量众多的中小厂商都已经处于非常尴尬的境地了，在这些中小厂商中，MMV无论是规模还是营业情况来说都已经是比较好的那种了，连MMV都已经“泪求”，其他厂商的境况也就可想而知。对这些中小厂商而言，由于主机性能的不断提高和经常的更新换代，也就意味着他们需要花费更多的资金成本在开发游戏上；而同时，主机的升级也意味着在开发游戏时的技术能力等要求更高。无论是开发成本本身的提高，还是技术升级所需付出的代价，都加重了游戏厂商的负担；与此同时，许多游戏的销量却没有相应的增长，甚至是反而变得更少。更高的成本、更低的回报、更高的风险……这些都是如今的中小游戏厂商们都面临的困局。

对于日本的游戏厂商们而言，还有许多其他的问题，比如过于保守：无论是理念上、技术上还是制度上，这方面，即便是著名的小岛秀夫等人都已三番五次针对日本厂商过于保守的弊病及进行过激烈的批评。不少一线的日本厂商们在痛定思痛后倒也终于不再只盯着日本国内的那一亩三分地，开始走向海外，但还有大量的日本游戏厂商都还处于“闭关锁国”的状态。它们中的一些，或许已经醒悟，想要走出去，但是，走出去也是需要能力的。

其实，想要“泪求”的远不止MMV一家，还有许多厂商都想要“泪求”，然而它们更惨，即便是“泪求”都未必有人听……

“MMV们”，末路英雄？

就在和田的这篇日志发表前不久，MMV公司就曾对公司内部宣布，为了削减公司开销，将公开召集约20名志愿者（占公司总员工约17%），志愿退休。这些退休人员将算作公司的“退休人员”，即日起开始领取退休金……

其实这篇日志的标题虽然夸张了点，语气也忒惨了点，但问题也并没有他所说的那么严重，无外乎是之前在Wii上的几款游戏叫好不叫座、销量太过差强人意，就MMV公司本身而言，从其财报来看，虽然是鲜红的一片赤字，但还不至于就要到立马关门大吉的地步。但是正如我在前文中所言，MMV之外，还有许多规模远不如它的厂商或许就已经默默无闻的挂掉了，不仅仅是在日本，还有欧美。



游戏厂商泪求玩家买游戏——这事儿在以前实在是难以想象，导致这种情况出现的原因有很多，但是毫无疑问的，在超大作热卖、顶级厂商风光无限的背后，还有许许多多的中小厂商们在苦苦挣扎着，而且境遇每况愈下。

不管怎样，MMV确实还是有着不少好玩的游戏的，而且在这个连SE这类顶级厂商们都对炒冷饭乐此不疲、不思进取的今天，MMV仍然执着于不断尝试制作新鲜和有创意的游戏——虽然在许多现实的人看来这是极端愚蠢的行为，但至少让小编这样的玩家感到钦佩：不容易，非常之不容易！

有时候愕然回首，才发现许多小时候给我们带来过无限乐趣的游戏厂商们早已消失在了时间的长河之中，如果有一天MMV真的倒闭，它也不是第一个，更不会是最后一个。

“物竞天择，适者生存”。末路英雄们的明天，究竟在哪里？

后记：本期杂志截稿前不久传来的最新消息，MMV已经宣布其在Wii上销量一般的口碑作将纷纷跨平台移植，目标平台既有360和PS3这样的高清机，也有PSP这样的掌机。其甚至公开宣称，这些作品移植后的销量将远超Wii的十倍！恩，莫非我们见证了一家游戏厂商从任青蜕变为任黑的极端例子？

不仅仅是日本的问题——共同的困境

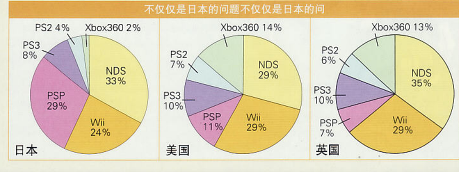
在上面的文章中，我们讨论的范围包括引用的数据基本上都是仅针对于日本游戏市场，接下来，还是让我们把眼光延伸到日本以外的游戏市场吧。

当然，什么事都得有个对比才一目了然。根据相关数据统计，2008年度日本国内游戏市场，硬件方面的总销售额为2505亿日元，与前年同期相比缩减了23.5%；软件方面的总销售额为3321亿日元，与前年同期相比缩减了8.2%。提到游戏市场，那么就以如今最为重头的美国市场、以英国为代表的欧洲市场以及日本市场情况来做一个对比吧。2008年度美国游戏市场总销售额为210亿3300万美元，与前年同期相比增长了19%；2008年度英国游戏市场总销售额为19亿500万英镑，与前年同期相比增长了23%。

从数据上来看，只有日本游戏市场是在逐年萎缩，而美国和欧洲两大市场都在以较大的幅度扩张，然而即便是在欧美，游戏市场也并非如表面上的那么风光。例如由于受到经济危机的影响，英国的百年连锁老店Woolworths于2008年底宣告结业，而经济危机这种全球性、几乎全行业性的灾难，其影响的自然不会仅仅是零售行业和英国……

经济危机对游戏业界的影响是多方面的，大家都没银子了，自然买的游戏数量也就少了。除去这些最明显和直观的影响，以普通的销售情况为例，由于受到经济危机的影响，贩卖游戏的商店在销售时都要求降价，尽管游戏厂商们采取了价格保护措施，但是仍然收效甚微。许多游戏店都主动降价销售游戏，这就直接导致了游戏厂商盈利的缩水。以MMV为例，其在英国的子公司收益就受到了巨大的压力。

其实许多欧美游戏厂商所受到的经济危机的冲击比日系厂商更大——毕竟经济危机本身最严重的地区是在欧美，不到一年的时间里，如果你有经常留意业界新闻的话，就会发现众多的欧美游戏厂商也都裁员裁了个不亦乐乎，其中就有许多我们非常熟悉的名字，例如ROCKSTAR、例如EA、例如ACTIVISION。带头大哥们尚且如此，小弟们的情况就可以想象了，估计好多小公司都已经挂掉了。



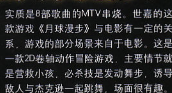
纪念MICHAEL JACKSON
——游戏中的迈克尔·杰克逊

2009年6月25日，美国流行歌星迈克尔·杰克逊因心脏停搏于当天下午在洛杉矶去世，终年50岁。作为举世公认的流行音乐之王，迈克尔在无数人的心中可以说是神一般的存在，我们中的许多人包括小编们也都是听着他的音乐长大的。在迈克尔的众多爱好中，有一项就是"电子游戏"，而他也曾确确实实出现在了游戏之中，这期就让我们一起回顾一下游戏中的迈克尔·杰克逊，以此作为对神的纪念吧…… □文/北斗

以迈克尔为主角的《月球漫步》

《Moonwalker》被翻译为《迈克尔·杰克逊的月球漫步》，是一款以迈克尔·杰克逊为主角的音乐剧电影作品改编的街机游戏，由SEGA制作，并于1990年推出。本作的灵感来自于杰克逊世界闻名的霹雳太空舞步，他的舞步飘逸潇洒，让人们感觉他仿佛没有在地球上跳舞，而是彷佛到了月球这样的地心引力小的环境跳舞，这个评价简洁而又精彩，"月球漫步"因此得名。

以这个名称为灵感，迈克尔杰克逊于1988年拍摄了一部叫做《月球漫步》的MTV电影，整部电影片长90多分钟，实质是8部歌曲的MTV串烧。世嘉的这款游戏《月球漫步》与电影有一定的关系，游戏的部分场景来自于电影。这是一款2D卷轴动作冒险游戏，主要情节就是营救小孩，必杀技是发动舞步，诱导敌人与杰克逊一起跳舞，场面很有趣。



同名作品在MD和SEGA另一机种平台上也同时推出过，但这款MD版因为机能等方面的原因，尽管也是一款2D的音乐动作过关游戏，画面削弱了不少，而且也取消了多人模式。

说到迈克尔与游戏的结缘，最早是在上个世纪90年代初，当时迈克尔与世嘉关系比较密切，不但多次参加过世嘉的发布会，甚至还访问过他们在日本的本部，而他本人对游戏的热爱和收藏癖好之后也成为了其标志之一——有传闻说世嘉的《Moonwalker》这款以迈克尔为主角的游戏之所以能够成功推出，其中一个原因就包括他对世嘉吉祥物索尼克的喜爱。



MICHAEL JACKSON MOONWALKER

最后一款官方MJ主题电子游戏？

就在迈克尔去世前不到一个星期，才刚有消息传出来说一个新的迈克尔·杰克逊官方电子游戏将于2009年圣诞节前推出。这是据MJJ制作公司和MJ授权公司的消息，关于本作的具体玩法目前还不是很清楚。不过可以确定的是，这款游戏将发行在索尼的PS2、PS3和任天堂Wii上。这个电子游戏将配有杰克逊的音乐、舞蹈和音乐录影，可以让全家人一起来玩。

然而没想到的是，就在这款游戏刚宣布之后的几天后就传来了迈克尔·杰克逊过世的消息。看来本作将是最后一款得到迈克尔本人授权的官方电子游戏了。

其他游戏中的迈克尔·杰克逊

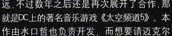
除了这款《迈克尔·杰克逊的月球漫步》之外，迈克尔并没有在其他作品中以主角的身份登场，然而既便如此，我们也仍然能在其他的不少游戏中找到他的身影。

1.索尼克3

尽管下面这个传闻一直都没有得到官方证实过，但是众多的粉丝们都认为它是事实：迈克尔·杰克逊参与了《索尼克3》这款游戏的音乐制作。虽然世嘉官方从未承认过此事，不过有心人将《索尼克3》中的音乐曲子拿来与迈克尔的那些曲子做过专门的对比，发现两者有很高的相似性，他们认为，即便迈克尔没有直接参与《索尼克3》的音乐创作，游戏曲目其中的灵感也都来自于迈克尔的曲子。那么为何世嘉官方一直没有说到此事呢？大众的看法是因为当时迈克尔恋童的事情已经曝光，世嘉为了维护自己的形象而将这段秘闻封印，这也是为何他们之间的合作就此基本断绝的缘故。

2.太空频道5

尽管迈克尔与世嘉的关系一度有所疏远，不过数年之后还是再次展开了合作，那就是DC上的著名音乐游戏《太空频道5》。本作由水口哲也负责开发，而想要请迈克尔加入到游戏中来的想法是直到游戏发售的数周前才被确认下来，因为水口哲也本人也非常崇拜迈克尔，因此在经过协商后最终在游戏中加入了一个名为"宇宙迈克尔"（Space Michael）的形象。于是也就有了迈克尔与舞拉拉同台共舞的情景。



3.爆笑拳击2

虽然《爆笑拳击》这个游戏系列人气并不怎么高，而且实际素质也是一般般，但是迈克尔也有在其中亮过像。具体是在《爆笑拳击2》中作为隐藏角色登场，拥有黑色和白色两套服装，同时，秉承了本系列一贯的特色，每个角色在正式开打前的亮相POSE都非常恶搞，迈克尔自然也难逃厄运，好在制作人出于对迈克尔的尊重，并没有做得太过火。

4.《最终幻想 灵魂深处》

作为一款电影，《最终幻想 灵魂深处》在票房上无疑是极其失败的，不过仍然有一段利用本片中的人物制作的《Thriller》的CG MTV。作为迈克尔最为经典歌曲之一的《Thriller》，改由FF电影版中的角色来演绎，还真是别有一番味道。

5.《小小大星球》

《小小大星球》是索尼在PS3上制作的一款颇具创意的游戏，玩家不仅能够自创角色，甚至还能自创关卡和星球。于是迈克尔的粉丝们利用游戏中的角色们制作了小小大星球版的迈克尔·杰克逊。

●索尼克3



●太空频道5



●爆笑拳击2



●最终幻想·灵魂深处



●小小大星球

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:2010要问我最期待啥?

●虽然《FF13》还没出，但本胖就极度期待《FF14》。遗憾错过了《FF11》这次绝不能再错过进入MMO世界的机会。现在非常希望SE不要食言，能够在明年顺利推出这款新作，届时本胖的PS3就绝对是14的专用机了。

●《战争机器3》明年必出，并完成在360时代的三部曲。虽然明年360上还会有《光环 致远星》，但考虑到游戏的刺激程度，本光环饭不得不从这两个还没影的游戏中优先给前者。



●另外比较期待明年北京的网络宽带资费能够有所下调，上海及南方等大城市都相继大幅下降，而目前首都依旧没有任何好消息出现。今年我就不怎么着了，明年联通你可得干点人意的事儿，别伤了老百姓的心。



请找出三张电影票中不该出现的差别!



最近的热门话题肯定是变形金刚2，本人和同事很激动地去看零点首影，结果走出影院的时候心情却比较失落，倒不是电影不好看，只是期待了2年的东西就这么结束了，下一部作品又要等3年以后，想到这些，心里难免觉得惆怅。

近期好游戏不多，有人说这是日本是市场在为DQ让路，无论如何，DS+DQ的影响力肯定会创造一个惊人的销售数据。其实我和同事们也很好奇DQ在这个年代究竟能卖多少，FAMI通到底会给他一个多高的评分。早上和风林、七曜打赌，我说39分，风林和七曜分别预测40分和38分。我先把大伙的观点摆在这，且看时间验证谁的预言准确。

末了还要唠叨一下皇马的转会，确实绝无仅有的疯狂，搞定卡卡、C罗，又引进了本泽马，据说里贝里也非皇马不去，真不知道这个夏天还有多少新闻属于伯纳乌。



猴子:变形金刚来了 迈克尔走了

6月最大的收获是《变形金刚2》的上映。按照当初看《1》时候的约定，我与同事们一起订票到万达CBD亲自体验了24日零点首映的全部过程。在影院旁边的街机厅打了一把太鼓11亚洲版之后，我与N多人一起涌进了放映厅。因为是大厅，放映之前整整播了20分钟的广告和预告片，观众们纷纷遣责要求退票，那时我期盼看到广电总局LOGO的心情从来没有这么迫切。轮到看正片了，2个半小时的电影看着就像只花了1个小时一样短暂，真是太过瘾了。用两个字概括就是“牛X”。第三部啥时候才能出来啊，据说迈克尔·贝要休息半年，2011年才出3，这回我们又得死等了。

观影之后过了没几天，传来大神MJ逝世的消息。虽然很多天才都叫迈克尔，但是没有哪个迈克尔的离去像MJ一样令我感到震惊。生前无数烦扰，死后万事皆空。愿他在天国中得到平静。



翅膀:珍惜生命，远离公交车

最近天气真是见了鬼了，又热又闷，一到下午还晒得要命，从空调的办公室出去买水简直像进了十八层地狱，每天下班回到家都一身的汗，不知这种天气要持续到什么时候。

上周因为月票卡透支，地铁乘座不能，一摸兜居然只有一块钱，连票都买不成，无奈之下只好去坐公交车，没想到苦难的三个小时由此开始。由于天气闷热，坐在那老式公交车上犹如火烤，加上二环线又其堵无比，车辆行驶犹如蜗爬，身上带的一瓶水很快见底，晃晃悠悠到了崇文门已经过去两个小时，又没钱买水吃饭，无奈只好一路走回家，几近虚脱…以后再也不敢不带钱出门了。



这几天一直泡在LIVE网战《苍翼默示录》，似乎又回到了街机厅时代，目前已经26级，中学时代的格斗魂回来吧，燃烧吧，哦耶!



七曜:绮丽月香天上来——alan

认识alan，是因为她为《真·三国无双5 Special》电视广告所演唱的主题曲《RED CLIFF 心·战》。当时就被她绮丽的外貌和犹如洛水流淌般的声音所打动，今年3月她推出自己首张日文大碟《Voice Of Earth》，这个自然是毫不犹豫的收入了。希望和我一样喜欢《无双》的朋友也能支持她，附上玉照一张，各位可以猜猜她模仿的是《真·三国无双5》中哪位角色的动作。看来今年基本已无望玩到《战国无双3》，看看KOEI TECMO下半年将要发售的作品，9月有《真·三国无双5 Special》和《忍者龙剑传∑2》，这两个肯定入定。年底还有《三位一体 龙士传说零》，加上《信长》、《太阁》等作，作品的密度趋于饱和，算上年底还有《最终幻想13》，要提前准备资金了……



菜团:夏天到了，太阳恋爱了

不知道为什么?每次搬家的时候都赶上炽热炎炎的夏天，先是找房子累个半死，接着房子找到了吧，就是搬家。搬家其实是最要命的，因为我们找到的房子距离我们现在住的地方走路不到5分钟，所以要是请一些搬家公司，他们张嘴起步就要200-300的，不论距离，想想总有些亏得慌。得!自己动手丰衣足食，经过一番收拾后终于开始艰难的搬家之旅，别看平时可以轻松5分钟走到的路，但是拿上行李却觉得举步艰辛，来来回回了好几趟和GF累的半死，东西却丝毫不见少，而此时的我们却早已筋疲力尽，无奈之下GF和我拨通了好几家搬家公司，也赶上我们倒霉，打电话的时候正规搬家公司已经下班，小型搬家公司有的太远不愿意过来，有的则是嫌路程太近不愿意搬。无奈!只有自己再次踏上行程，搬到一半GF灵机一动半路上叫住了一个收废品的，结果好心的大叔只收了我们40元钱帮我们搬完了所有东西，唉!真是艰辛的一天啊。夜里一直收拾新房收拾到23:00左右，再看看此时的我们早已被太阳晒得半黑，身上无半点力气……



北斗:I stand,You fall!

与PERFECT、小三、翔武(小三请客)第一时间观看了神片的首映，果然没有辜负我这几年的苦等。除了对片中人类(准确的说是美国)军事力量过强感到不满之外，就只剩下五体投地了!

传说中的酷暑终于降临，每天中午出门吃个饭都要死要活的，走在路上能感到自己HP在狂减，可惜还没学会绝对零度护罩，要了亲命了!

上回说到骗了大伙三十多顿饭那小子，竟然厚颜无耻的宣布不走了!此孽畜最近不但成功登顶岗什卡，甚至去攀岩还侥幸混了个5.10，“人不要脸，天下无敌”果然是至理名言。

最近所有闲暇游戏时间全投入到了神作《无限航路》之中，以NDS贫乏的机能和小小的屏幕，都让我感动了N次，太赞了!

小沛:第一次，终于中暑了!

●盛夏不见了往年的生气儿，只有让人抬不起头的大太阳。天天公交来回，阳光硬是透过车窗把我晒成了居住在赤道附近的国际友人。那天，我终于中暑了，人生又多了个第一次。

●用平衡板到底能不能减肥，我目前正在钻研这个课题，小白鼠就是在下。

●《变形金刚2》很不错，特别是女主角，我发誓我说的和她的演技无关。

●越来越不知道什么是自己喜欢的了，我只希望能有足够的钱，玩足够多的游戏，过足够惬意的日子。

●本期照片拍摄于故宫，上面的刮痕很醒目!中国人都不该忘了这段历史，因为他们刮走的不只是金子，还有我们的尊严。



NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本周的家用机市场依然低迷，除了几部电影改编的作品外，没有什么惊喜出现。掌机市场也因为给即将发售的《勇者斗恶龙9》让道而没有什么值得推荐的作品，那么就让我们一起来等待DQ9吧，相信下半年软件销量排行榜都是被它和口袋妖怪所占据。



6月26日

苍翼默示录



PS3 360

■Arc System Works
■格斗
■日版 ■BD/DVD
■12岁以上 ■1-2人

画面华丽，背景全3D化，并实现16:9的屏幕比例，全面采用WXGA 1280×768高解析度，可以说在画面方面的表现，绝对能满足众玩家。人物打斗时的动作流畅，光影效果丰富。而且不同角色的招式设定差异巨大，一些角色的打击感强烈，另一些角色则有丰富的飞行道具。角色性格突出，可以适应不同玩家的喜好。用复杂的系统换取了优良的手感。 By 七曜

超华丽派格斗当下最具人气的非此莫属，并且游戏同步推出中文版，相当有诚意。在高分辨率的画面下，本作的画面表现堪称当前2D格斗最强。另一方面厂商还为游戏提供了深厚的剧情要素，故事模式下玩家可以欣赏到大量情节交代。游戏的系统较易掌握，必杀技更是绚烂至极。网络对战在国内尚算流程，建议想网战的玩家优先选择同线路的玩家。 By 能量块



本作上手很容易，即使没接触过GGXX也能很快融入其中，战斗相关的各项系统都偏向于鼓励进攻，这也使得每场对局都充满观赏性，各种按键和连续技的组合让对战时的爽快感很高，游戏画面在当今2D格斗中属上乘水准。作为原创新作的第一作，游戏整体的素质非常高，网络对战乐趣十足，只是角色间的平衡性稍微存在一些问题。 By 翅膀

6月22日

变形金刚 卷土重来



PS3 360

■Activision
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1人

家用机版的《变形金刚2》要比预料中的感觉好一点点，虽然本来就没有做过什么指望，但是上手之后却能玩下去，整体上给人一种“山寨”版《战神》的感觉，当然仅仅只是感觉了。静态画面虽然给人一种恨铁不成钢的感觉，但动态效果却给予玩家非常强大的冲击感与震慑力。游戏的场景破坏虽然没有100%的覆盖率，但50%-70%的场景是可以破坏的。 By 七曜



虽然并非一无是处，但游戏版实在像是鸡肋一根，除非是绝对粉丝，否则还真不如玩同时期其他游戏的好。游戏的引擎与两年前的作品毫无区别，故事也完全按照电影的进度展开。操作上就如金刚变形一般复杂，对玩家有点考验。一张碟分成汽车人和霸天虎两派倒是让可玩性大增。总的来说本作还是仅针对于喜欢机器人和变形金刚的朋友。By 能量块



配合电影上映同时发售的一款应景之作，对应全平台发售本身就决定了和一流作品无缘，事实证明即使是X360版也没有什么值得称道的地方，各方面表现都中规中矩，游戏画面只能算一般，太阳光等光影效果倒是处理得不错，金刚们的跳跃、打击、枪械射击的手感感觉较生硬，执行各种任务比较模式化，值得称道的是机器人的变形动作相当酷。By 翅膀

6月23日

霸王2



PS3 360

■Codemasters
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1人



本作的战斗依旧还是各种类型的小鬼搭配，当然这个是游戏的核心系统了。霸王与小鬼装备的升级依旧存在，这点很棒！因为本作中特意平衡了整体的策略性，从而削弱了霸王本人的动作要素。霸王主要还是通过对小鬼发出指令来指挥战斗。“邪恶度系统”的设定是为了更好的完善玩家的专制，使其成为真正的霸王。 By 七曜



貌似现在反正义主角的游戏类型越发风靡，其中最著名的就是《霸王》系列，本作玩家依旧要扮演邪恶领主，从年幼时期开始率领喽罗们烧杀抢掠，与人类世界展开生死斗争。游戏充满了恶搞和讽刺，而且本作大大充实了剧情部分，流程长度也有所加强。不过本作的古怪风格对于玩家的道德观有所挑战，玩家在进行游戏时也可能会感到不适（笑）。 By 能量块

不知道游戏的设计师有没有系统地学习过设计，游戏的素质感觉比前作还要低一个等级，美式卡通风格的画面虽然很奇幻，但场景设计的蹩脚实在让人难以忍受，视角旋转时的掉帧令人头晕。指挥自己小弟去打架搞破坏的乐趣被继承了下来，但怎么玩都有种生硬的感觉，对于这种纯美式幽默风格的游戏，本人实在是难以适应。 By 翅膀

外部意见

《瓦尔哈拉骑士2：战斗英姿》评测

瓦尔哈拉骑士2：战斗姿态这款游戏是大作瓦尔哈拉骑士2的资料片，游戏包含之前原作的内容并对很多地方进行了修改，让游戏表现更加出色。除了修改，当然少不了新内容，资料片增加的诸多新内容也会让玩家大呼过瘾。

游戏画面维持原作风格，黯淡的色调给人的感觉很压抑，这也很好的和剧情背景做了融合，十分到位。游戏的地形大体设计了，这次的建筑物设计我感觉不错，高大的建筑物搭配上全新的街道舞台带给了我们一种视觉冲击力，仿佛自己置身其中一样。部分让人难以接受的人设也有简单修改，但是无论它怎么改，感觉还是不明显……这种设计很容易让一些玩家对这个游戏的第一印象受到影响。纸娃娃系统让玩家的角色的体现锦上添花，不同的装备体现在外观上让游戏中的人物们充满了活力，不再一味单调造型而容易造成玩家的审美疲劳。

音效呢，和原作相比没有太多的变化，毕竟游戏的性质是资料片。音乐曲调很一般吧，而且全程除了CG也没有语音，只能算中庸的表现。但是游戏中的每个地区的音乐风格都不相同，和地区的环境完美的结合，避免了单调和重复，这样也可以让玩家在游戏时可以更加入境。

该作继承了前作优秀的游戏性，并且在此基础上大幅强化。由于队伍人数的削减，游戏中职业的搭配和战术的设计可谓是提升到了一个新的高度，作为一款RPG游戏不可缺少的战斗部分必然会给玩家们带来更大的挑战和全新的乐趣。除此之外，全新的场景和任务给游戏注入了新鲜的血液，即使玩过前作的玩家也可以重新满怀激情地投入到游戏里。收藏要素的强化也可以让玩家投入更多的时间去收集各种要素，这为游戏的耐玩性添砖加瓦。最大的看点我认为是全新的联机系统，无论是COOP还是PK，都会给你带来新的体验和乐趣。总体上看，战斗姿态的改进对游戏性的加强还是很成功的。

作为一款PSP平台的游戏，瓦尔哈拉骑士系列一直被视为一个优秀的ARPG系列，战斗十分激烈也很讲究战术配合。收集要素方面，瓦尔哈拉骑士2战斗姿态也不是吃素的，500多个可收集道具，200多种不同的魔物图鉴在等待玩家的收集。而新作增加了联机模式，更是让游戏拥有了全新的玩法。在这里，我把这款游戏推荐给所有ARPG的忠实爱好者。当然，系列的忠实粉丝一定不要错过这部加强作品。

6月9日

吉他英雄 摩登热曲



NDS
■Activision
■音乐游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

《吉他英雄》系列是近几年里人气非常高的音乐游戏，去年发售的NDS版欧美销量也是非常之不错，这次续作的推出也就在情理之中。本作和前作一样都需要使用专门的控制器才能玩，手感方面还算不错，不过始终不如家用机版抱个吉他爽。所选取的音乐方面追加了不少著名摇滚歌曲，整体素质与前作相比基本差不多，值得一玩。 By 北斗



在NDS上制作《吉他英雄》虽然感觉新鲜，但游戏的乐趣远远不如家用机版。并且这个游戏需要使用外置的《吉他英雄》专用控制器来玩，很多购买了NDSI的玩家怕是和它无缘了。平心而论，这个游戏在制作上还是比较用心的，追加了来自Sum 41乐队的“Still Waiting”，Franz Ferdinand的“The Fallen”等众多著名的摇滚歌曲，音质也还不错。 By 小沛



NDS版的《吉他英雄》已经推出了第3部作品。与前两代相比，这次的《摩登热曲》收录的歌曲都是2000年之后的新歌，一共有北美、欧陆、英国三个版本，收容的歌曲各有出入。对于喜欢这个系列的玩家来说，NDS版自然有独特的吸引力，特殊控制器周边也是不可缺少的。因为这次的歌曲以新生代欧美流行乐队为主，所以喜欢老歌的玩家们可能不会太喜欢。 By 猴子

6月25日

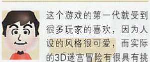
剑与魔法学园2



PSP
■ACQUIRE
■角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人

剑与魔法学园这游戏，虽然不论是里面的各个角色还是场景来讲看上去都非常可爱，但本质上却是一款相当正统的3D迷宫冒险RPG。这次的续作在系统和玩法上与前作基本一致，主要是加入了许多新的种族和学科选项，另外还追加了针对PSP的联机通信功能。这次加入了随机迷宫，不过好在有自动绘图功能，所以迷宫苦手的玩家也不用太担心。 By 北斗

《剑与魔法学园2》比前作更大幅新增了种族、学科等选项，并追加了新的物语以及联机通信功能。前作于2008年发售后口碑不错，所以这次基本上继承了前作的大致特征，是一款非常耐玩的迷宫探索RPG作品。本作的种族有10种，学科有19种，可以让100个人入学！还有交换道具的通信功能，以及允许在更广阔的区域内进行探索等。 By 小沛



这个游戏的第一代就受到很多玩家的喜欢，因为人设的风格很可爱，而实际的3D迷宫冒险有很具有挑战性，一部游戏把表里做的都很用心，实在是不容易的事情。2代承袭了前作耐玩的迷宫探索型RPG要素，以众所期待的全新姿态登场。喜欢挑战的玩家们可以充分发挥自己的聪明才智，创造出最多100名学生的强大阵容，向有去无回的危险的立体迷宫进发。 By 猴子

6月25日

瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿



PSP
■SEGA
■战略游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1-2人

瓦尔哈拉骑士系列，虽然之前被炒得比较热，不过个人以为素质也就一般了，应该说其最大的卖点就是大量的武器装备以及相应的组合了，号称8万种……真有这必要么？这次的强化版改动最大的就是战斗队伍由6人变成了4人，不过相应的也追加了一起攻击使得难度方面不至于失衡。人设和画面比较失败，战斗节奏也不够流畅，老毛病一直都没改。 By 北斗



本作是2代的强化版，队伍由前作的六人制变为四人制。另外还追加了一起攻击系统，就算是平常难以对抗的强敌，也可以获得胜利。本作还新追加了许多新任务和怪物，而武器、防具、道具等物品也大幅增加到40个以上，角色培育的可能性超过10万种之多。就连BOSS级怪物也新追加了以复数的只数登场的设定，让战斗变得更富挑战性。 By 小沛



这部作品从上一代的时候就遭到很多人的批评，做到2代依旧令人失望。基本上像人设面目可憎、操作感生硬、界面不友好、战斗节奏拖沓等缺点都被完美地继承了下来。应该说制作者的初衷还是好的，但是游戏总体制作素质欠佳，看起来就像一个半成品一样，这样的游戏还说是“对初心者专门照顾”、“满足了系列玩家的改进要求”，看来MMV的话还真不能随便信。 By 猴子

7月2日

初音未来 女歌手计划



PSP
■SEGA
■音乐游戏
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

这款作品与其说是游戏，不如说是一个音乐编辑器更加来得恰当。游戏中提供了不同的模式可以游玩，例如让玩家享受音乐节奏游戏乐趣的“音乐节奏游戏模式”，以及可使用音乐节奏游戏取得的道具与组件来装扮初音与房间的“装扮自定模式”等。虽然本作的创意不错，但是作为游戏的乐趣则不够，而且本人也不大适合这类作品…… By 北斗

这款游戏以人气声优的声音取样为基础，通过输入音阶与歌词的方式，来合成出如同真人演唱般的天籁歌声，绝对是一款前所未有的创意之作。游戏基本采用音乐节奏的玩法，过程略显单调。但编辑模式的内容比较丰富，玩家可以自己制作节奏游戏的内容，包括服装、舞台、舞蹈动作、表情、摄影机方向等等都可以自由设定，适合女性玩家。 By 小沛



在网络上拥有绝大人气的葱娘初音终于在PSP上登场了！游戏的主要部分和其他的节拍游戏差别不大，除了操作画面有点炫目，让玩家感觉目不暇接之外，对于节奏的判定十分严格也使一些新玩家感觉难以上手，不过本游戏的核心部分就在于Rhythm Game Edit模式，在此模式下自由度颇高，玩家能够将自己喜爱的音乐做在游戏中，使游戏充满无限的可能性。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《怪物猎人 自由联合（怪物猎人P2G）》的评价（8.0/10分）：菜单系统方面与前作差不多不过有少许改善，玩儿的时候你仍然得无视那些各区转换时的读盘暂停画面，看来CAPCOM是没有任何打算想要改进这一点了，不过数据读取还是非常快的。或许会有人觉得我疯了，但我真觉得这款PSP上的游戏比PS2上的2代画面还要好！物品和角色都很细致、干净，动画也非常棒，对怪兽的刻画细节非常到位等等，不过有的场景设计则不算特别用心。角色有少许语音对话，音乐方面总体来讲还算不错，但也谈不上特别好。我仍然认为玩这个游戏会非常有趣，不过实际上本作和前作相比基本没有任何改变，我最大的愿望就是能够增加锁定系统，这样我就不用受别扭的视角折磨了。这就是怪物猎人，想要玩到比较圆满的境界，至少也得花上500个小时！希望以后能够加入更多的新要素。

IGN对《魔法飞球 幻想高尔夫》的评价（8.0/10分）：游戏的读取时间有些片场，最开始那部分的剧情比较平淡，不过整体来讲这款游戏很不错。就技术层面来讲，《魔法飞球 幻想高尔夫》并非PSP上画面最好的游戏，但是角色设计和表现风格都可以给它加分。音乐方面，大量轻松休闲味道的曲子正好适合高尔夫这项运动，不过你并不需要可以去听，游戏里面没有真人语音，这点有些可惜。游戏系统很简单，有如街机般的单线进程使它可以轻松上手，厂商提供了大量的击球技巧和特殊装备，使得你在玩游戏的过程中不会感到单调和枯燥。大量可以购买的道具和画面收集要素，再加上够长的主线流程和隐藏的巡回赛模式，本作会帮你打发掉大量的时间。

IGN对《游戏王5D's：星尘驱动者 世界冠军大会2009》的评价（8.0/10分）：一个让人印象深刻的全新故事将你代入了一个全新主角的5D游戏王世界。剧情模式的环境描绘采用了全3D，加上电影运镜以及精彩的特写画面，用卡片决斗时的界面也得到了改进。游戏中提供了种类丰富的曲子，而且还会根据战斗时的实际情况来随时变换，例如当你分数落后的时候曲子就会变得低迷，而如果当你快要胜利的时候，曲子也会变成进行曲风格。虽然本作是以游戏王的世界架构以及怪物卡片为基础进行制作的游戏，不过全新的卡片和规则使其充满了新鲜感。作为一个喜爱游戏王的玩家，如果还有许多人在玩07年或是08年的该系列游戏的话我一点都不会感到惊讶，这款拥有将近300张卡片的全新作将会使粉丝们投入大量的时间。



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：退市、战国香蕉、又见三红

发言者D：来投票，看看神机，三坟机，任地狱，那个先退出市场。■三坟机不是wii的称号吗？■233，LZ任黑真面目暴露无遗■肯定是三坟机+任地狱两败俱伤一起退出市场，神机完胜。■MS怎么三坟了？■三坟机应该是PS3吧？还是成为全坟比较好？■神机成三坟了？LZ不小心又暴露索黑真身了■连三坟是啥都没搞清楚就发起投票……要不就是软饭+任黑。■是日本退出世界游戏业吧，集中体感研发小组，开发国内向体感XGAME。■LZ的无下限又一次得到验证。说实在的，就算连微软都倒闭了任天堂也依然会坚挺，毕竟他可是百年老店啊，Sony就不说了……■雷曼兄弟公司可以倒闭，任天堂为什么就不会？停它一个月贷款看看。■老任需要贷款么？■索尼还没有发力就把任地狱微软玩的团团转，稍一发力就让它们歇菜。■全部歇菜，国货精品小霸王成为新的游戏之王。

发言者K：CAPCOM战国BASARA新作开发中?，1560→1573→1582!!!最近很流行倒数啊，来猜猜平台吧~~■官网那张图下面不是写着吗？PSP专用……■LS,PSP那个是本来就有的战斗英雄，LZ说的那个是1560……我投了WII。■刚完成世博知识网络测试，正在痛恨选项，不填了。■我真服了，一个个公司别的不会，都学会装X了。■个人希望是XOPS3版，出PSP也不过是PS2阉割版，没意思。■PSPGO专用首发游戏！！！■PSP的可能大点，战斗英雄那么渣还能卖不少，卡氏有信心了~~~■肯定全平台啊，看看谁出的就知道了。■肯定是WII或者NDS专用游戏，秒杀PS3。■得了吧，就没觉得这系列好过，Capcom不是做割草游戏的料。■我承认,我玩这个游戏是冲声优去的……希望阵容能保留啊。■我投了NDS。■1560鬼舞者1；1573鬼舞者2；1582鬼舞者3。天知道你们怎么想到BASARAR上去的。■因为它一开始是在BASARA的官方网页啊。http://www.capcom.co.jp/basara/ ■问题是1560要鬼武者用谁砍谁是个问题。战国香蕉出PSP的话……应该会很好卖，而且利用既有引擎还省钱，把对战换成割草便可。■2009年7月2日，CAPCOM召开了“战国BASARA新作宣传发表会”。预计新作在2010年发售战国BASARA3，对应平台未定。■鬼武者饭哭了。

发言者T：XO三红的前兆是不是死机啊？？这两天频繁死机啊，尤其今天连进界面都死机两次……郁闷了。感觉是不是要3红了？还好现在xo便宜了，红了不修了，反正还红。红了的话入个双65的裸机……■恭喜LZ快达成最终成就了。■是的，很快就会三红了……我已经有三次经验了。■这就对了，红一买三才是应有的态度。■红一台，买一台，才是门徒应有的报恩态度。■再买就是了。■最近一段时间各论坛三红的帖子多了些……■红了再买呗。360现在多便宜，不差钱。■干脆不修直接入新的？那想我这种只需要个裸机硬盘都不要，最多要个电源，我原先那个台版的，最好连我3红机都一起收了，一般要加多少钱？？ 最近还想入ps3啊，泪了。■这样的质量最适合消费者了，满脑子山寨思想的消费者。■所以我说三红机才是贵族机。■前几个星期陪朋友买个港版双65裸机，512M版的，15XX，楼主自行参考。■可恶，真的三红了今天，拍照留念……过两天有空把P3和XO裸机入了……■我的单65也是上周红的，估计陆续就该有其他同喜的兄弟了。■是的。■悲剧了~

vol.14 电玩阴谋论

索尼被“逼宫”？

这届E3上索尼的表现还是不错的，虽然没有什么惊世骇俗的消息发表吧，不过公布消息的数款大作还是比较吸引人的。然而以目前的硬件销量来讲，索尼的PS3在三大主机之中排名末位也是不争的事实，这也使其一直处于相当被动的地位。而且由于硬件普及量过少的缘故，不少游戏发行商也相当不满意，不仅是玩家，即使是作为合作伙伴的发行商也多次呼吁要求PS3降价。这不，欧美著名发行商ACTIVISION的CEO鲍比·科蒂克Bobby Kotick前不久就因为此事对索尼“逼宫”了。

ACTIVISION逼宫

据《时代在线》报道，鲍比·科蒂克最近表示如果索尼近期内不考虑给PS3降价或是其主机销量没有明显改善的话，将考虑是否继续支持PS3平台。“我开始对索尼方面感到关注，PS3的吸引力正在降低，而这使得我们继续支持这个平台将会变得更加困难。在PS3上开发游戏的成本非常高昂，而且在Wii和XBOX360上的游戏一样能卖得很好。就游戏开发的成本利润收回比来看，360上明显要比PS3好得多。

“他们（索尼）必须降价，因为如果不这么做的话，PS3的市场占有率进展将会很慢。如果我们足够现实的话，我们早就应该已经停止对索尼的支持了”。鲍比同时也表示即便果真如此也不会马上就停止对索尼的支持，“最后期限”大概为2010年到2011年期间，“（到时候）我们将会认真考虑是否继续支持索尼的平台——包括PS3和PSP。”

索尼对此事的回应

ACTIVISION掌门人都如此发话了，索尼自然也不可能无动于衷，紧随其后，索尼发言人帕特里克（Patrick）表示：“PS3和PSP在这次的E3展上展示了强大的吸引力，我们看到将有350款作品在PS3上发售，这是一个非常积极的增长，何况其中还包括了大量由我们的合作伙伴发行商们所代理的超级大作。我们与发行商伙伴保持着健康的商业关系，我们正在同他们进行紧密的合作，以向消费者提供最佳的娱乐体验。”

虽然这次索尼的发言并没有明确表示是针对鲍比此前的“逼宫”，不过明眼人都能看出来如此快的回应以及其中的针对性，其实就是对“逼宫”事件的回应。怎么评价这个回应呢？“有礼有节”？抑或是陈词滥调？

情非得已的“逼宫”

其实这已经不是ACTIVISION方面第一次就游戏主机应该降价之事发表公开抱怨了。就在今年的E3展会刚刚完结之后，鲍比就对三家硬件厂商没有发表主机降价声明发表过抱怨“我对没有任何厂商宣布降价感到失望，现在对于任何硬件厂商来说需要做的就是，认识到如今经济危机的境况并且对主机进行降价。”——今年E3展期间，索尼游戏业务掌门平井一夫昨天明确表示，近期不会下调PS3价格。任天堂总裁岩田聪也表示，目前没有下调Wii价格的计划。

根据市场调研公司NPD的统计，今年5月，Wii在美国市场的销量大约为29万台，360的销量大约为17.5万台，PS3的销量大约为13.1万台。目前，Wii的售价为250美元，最便宜的一款360售价为200美元，而普通的PS3主机售价则高达399美元。



其实鲍比近期的发言倒也不能算是真正的“逼宫”，准确来讲，应该是希望通过此番言论，对索尼间接施加舆论压力，逼迫其尽快提升PS3的装机量，而要想快速增加主机的市场占有率，降价无疑是最为有效的一种手段。毕竟对于游戏发行商来说，游戏发行平台的装机量越大，那么预期销量也就会越大，收益也就会越高。

这段时间内似乎越来越多的厂商开始通过各种途径呼吁索尼的PS3降价——这自然不是为了玩家着想，而是出于对自身利益的考虑。毕竟主机销量越高，游戏厂商们的预期收益才更有保障，而上述现象从本质上来讲，可以理解为经济危机对众多厂商的压力确实已经相当之高了。想一想吧，即便是如今的欧美数一数二的游戏发行商、刚宣布了COD4全球销量突破1100万的ACTIVISION都是如此，任天堂或许还可以不管天怒人怨的自己坐家里数钱，索尼呢？

我的迷你游戏

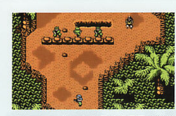
——将自己的迷你游戏心得与大家分享

请不要误会，笔者的这句话完全没有语病。所谓迷你游戏，是指独立于主游戏剧情之外，脱离了原本正常游戏模式的崭新小游戏（类似于《生化危机》佣兵模式的要素不属于迷你游戏的范畴）。关于迷你游戏的源头，至今已不可考（至少笔者无能为力……）。自号称第九艺术的游戏诞生之时，它就随着时间，或者说技术的进步而不断发生着改变。画面、音效、剧情、操作……一切要素都在发生着进化。然而，仅仅使本质属性加强是远远不够的。玩家的眼光已经越来越高。如何保证一款游戏的丰富程度，带给玩家更多的吸引力成了为游戏制作者们书写的一道难题。于是乎，迷你游戏的概念出现在了玩家的面前，并渐渐成为了一道令人眼前一亮的风景。仔细想想，丰富多彩的小游戏似乎已到了无处不在的程度。它有可能出现在RPG、ACT、AVG等类型中，甚至连FTG都有所涉及（《恶魔战士2》中魅魔莉莉丝的426426+2K，击中后会出现一个超级微型的节拍天国式游戏……）。笔者自诩为一名“次骨灰级玩家”，对迷你游戏这一话题也积累了不少闲言碎语，望与诸位看官分享一番。



买一送N的赠品

在一些能被称为“厚道”的游戏中，往往会将一些完全脱离于主游戏模式的迷你游戏置于你买回的光碟或卡带中。玩家在好好享受了正常游戏模式后的疲乏之余，可以将这些附赠品作为正餐后的甜点，好好放松下紧绷了许久的神经。对于这些赠品的出现方式，有些可以在游戏菜单下直接进行选择，而更多的情况下则是在满足一些条件后作为奖励品出现。在笔者的记忆中，最令人震惊的迷你游戏取得法莫过于FC经典名作《古巴战士》了。跳



过主界面，在玩家数量选择画面中按住A键不放同时按下START，会出现调节关卡及难易度的选单。而此时将关卡数调节至第五关，并在同时按下1P手柄的上、A、B键和2P手柄的上、A、B键时，按下START，大家熟悉的古巴战士就会摇身变为一个日式风格浓厚的射击游戏：玩家操作一名忍者，通过投掷手里剑攻击天空中飞来飞去的敌人，没有尽头，直至光荣牺牲。现在看来，SNK的奇思妙想令人拍案叫绝。它令习惯了输入长串秘技后生命数变为30或主角无敌的平庸秘技的FC玩家们看到了一个全新的世界。当然，这个如神来之笔般的设定固然令人印象深刻，但其调试方法实在是太难太难了！我不知道当年有多少同志知道并使用过这个秘技，请姑且想象一下一个人左右手分别按住两只手柄，然后用嘴咬着一支笔艰难地去点下START键的猥琐情景吧……不用议论了，我承认那是我……相比略显简单的《古巴战士》，这个无名的迷你游戏难度陡然增加了许多，其中敌人尸体落地时带有很长时间攻击判定的变态设定最令人无语。但是，其颇高的耐玩性令笔者在其中执着了很长一段时间。另一个典型的例子就是《太鼓达人》系列。自初代至今，这个单纯围绕敲击鼓点的音乐游戏玩法从来就没发生过大的改变。NAMCO纵横游戏界多年，不可能预见不到这种单线式发展的弊端。所以，在新作伴随新曲目降临的同时，总会有若干个全新的迷你游戏飘然至玩家面前。这些迷你游戏大都构思独特，玩法新颖，画面清新，常常令人拿起了就放不下。每当本人的女朋友将本人的PSP拿去玩时，对于《太鼓达人》，从来都是草草打完两首歌了事。但是，她却往往能够长时间沉迷于那些小游戏之中。也许，对于制作人来说，多开发一个这样的微型游戏成本微不足道，可其对游戏的整体耐玩性的扩展效力绝对是超乎所有人想象的。 □文/神崎真之介



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.035

“和平使者”背景猜想

小岛秀夫在索尼发布会上宣布了PSP专用MGS新作《合金装备索利德 和平使者》，而这款游戏已经被确定是正统的系列续作。游戏主角是3代的naked snake（Big Boss），故事发生的时间是MGS3的10年后，也就是1970年代。小岛表示本作将由他领衔率领，MGS4的全套班子投入制作，由此也可以看出本作的地位非常之高，相当值得我们期待。尽管尚没有介绍相关情报，我们不妨凭借演示视频来预测一下本作可能会有的一些内容：

首先是游戏发生的时间，因为确定是“MGS3之后的10年”，3代发生在1964年，那么本作自然就发生在了1974年。这段时间正好是著名的冷战时期，根据官方年表，这10年中发生的重大事件包括：65年SIGINT进入ARPA（国防总省高等研究计划局），68年EVA突然失踪，69年SIGINT建立起ARPAnet，70年GENE带领FOX部队发动叛乱、爱国者得到全部哲学家遗产（MOP的故事），71年BB建立FOXHOUND，72年恐怖之子计划执行、双蛇（实际是三蛇）诞生！



在演示视频的前半段，除了介绍冷战时期的一些时代背景之外，屏幕上还先后出现了几句关于战争的名人名言，包括美国第1任总统乔治·华盛顿的“维护和平最有效的办法之一是备战”；第28任总统伍德罗·威尔逊的“只有在相等对的中间才能建立恒久的和平”；以及著名希腊学者亚里士多德的“我们为了和平生活而发动战争”等。这些语句的出现，毫无疑问为BB率领FOXHOUND建立世外桃源的行为做了诠释，更多的细节相信在游戏剧情中会有详细体现。

美服提供MGS1下载

今年1月初的时候，PS版MGS1就开始在PSN的日本地区服务器上开始提供下载，除了游戏之外，还包含了全部VR训练任务以及相关说明书。而一如Jack Tretton在E3展之前的诺言“PSN上将会放出更多PS游戏”，该作也将在6月18日开始在北美地区的PSN服务器上开放下载，售价为9.99美元，不过并没有说明欧洲其他地方的PSN服务器是否开放下载。

MGS完美合集

在KONAMI的发布会提交的MGS系列游戏名单中，除了已知的跨平台游戏“崛起”、PSP专用“和平使者”、



←这个完美合集比较适合收藏用。

Iphone上已发售的“触摸”之外，还有一款以PS2为平台的《合金装备索利德 完美合集（The Essential Collcetion）》。游戏发售日暂时未定，不过价格倒是已知：30美元。

其实这款所谓“完美合集”就是将PS上的1代（两张盘）以及PS2上的2代与3代捆绑在一起贩卖，其中的3代就是最初版本，而不是后来包含了MG1与MG2的那个特别版。这么多游戏，虽然老了点吧，不过30美元的价格倒也不贵，比较适合有收集爱好的MGS玩家，正好可以借这次机会一网打尽了。

MGS配音介绍，Snake（大冢明夫）



上期本栏目介绍了Snake的美版配音演员David Hayter，有读者朋友表示希望在介绍各个角色配音演员的时候，能同时介绍美版和日版的配音演员。恩，这个提议不错，接受了。那么，本期先补上Snake的日版配音大冢明夫吧，下期开始将同时介绍该角色的美版和日版配音。

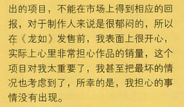
大冢明夫是日本非常有名的一个声优，也是系列“御用”的声优，在4代中，大冢配出来的Snake在深沉中带了一丝明快，声线中隐约带上了一丝看穿人世的诙谐，把一个战场老手的性格描绘的栩栩如生。

名越武艺帖

第三十三回 真金不怕火炼

我曾经想过，一部真正成功的游戏，不仅需要新方法和新创意，还需要经得起狱火的考验，因为投入的设想越多，所遇到的困难和坎坷也会越多，而这些东西，都是必须要面对，并且尽一切力量去克服闯过的。

2005年12月8日，对我来说是个永世难忘的日子，一款融入我多年理念的游戏在这天发售了，没错，正是《龙如》。现在的游戏市场中，有很多精心开发制作的游戏，最后卖到35万套就封顶了，对于一款花了心血和时间开发出的项目，不能在市场上得到相应的回报，对于制作人来说是很郁闷的，所以在《龙如》发售前，我表面上很开心，实际上心里非常担心作品的销量，这个项目对我太重要了，我甚至把最坏的情况也考虑到了，所幸的是，我担心的事情没有出现。



龙是如何诞生的

有很多人问过我一个问题，"你为什么要开发《龙如》呢？"对于这个问题，我在很多场合都回答过，也想过很多，但实际上，这并不是那么简单的事情，它是曲折、困难的。

关于这款作品的立项，从现在起要追溯到三年前，我身边的环境发生了变化。当时，SEGA进行了公司内部改组，所有的开发部都独立成为了子公司，但是，这个制度自身既有长处又有短处，公司趁这个机会把旗下的开发部和子公司进行了重新调整，我很多原来的部下都在调整中加入了新的部门，这是个不小的变化。

当时我正处在一个计划的最中，正在苦恼项目的各种环节，公司的重组让我措手不及，团队人员、开发经费、宣传运营、客户关系等一大堆问题被摆上了台面，不少业务甚至陷入接近停滞的状态，下一步的工作该如何来做？那时我每天都在想这个问题。最后，我想到了一个主意，如果能在此时开展一个全新的企划，糟糕的情况会不会发生变化？由我自己亲自立项，做出一款自己主导的游戏，对，就这么办，我要做一款完全用我自己想法构建的作品，让那些杂七杂八的项目见鬼去吧！

确实，构建一个新的项目是个非常有趣的设想，即使是同一所公司，不的部门之间也会孕育出迥然不同的文化，这个设想，对我来说既新鲜又具挑战性，不过我也想过，"想法是不错，但实现率有多少呢？"，"创意和素质可以保证，但实际发卖时的销量呢？"，"太天真了。"类似的声音一直回绕在耳边，这不是件容易的事，我很清楚，为此，我陷入了深深的苦恼。

不过，我很快就萌生了一个新想法，任何开发项目，都是遵循着一套模式在反复不停地做，这样可以提高工作效率，但也限制了开发者的思路，目前很多项目都是沿着这条路线在走，如果能打破这些条条框框，根据项目的具体情况，开创最适合自己的方法，那情况会不会好起来呢？如果依赖以前的方法，项目开发出的作品就很难有所突破，创新，开阔方法是十分有必要的，无论如何，这都意味着在全新的领域创作全新的东西。

狱火的考验

从此计划就开始了，计划的名称被定为"OGRE"，这个代表怪力巨人的名词，意味着我将用全新的方式来完成我的计划，能像巨人一样高高耸立，屹立不倒。

在这之后，就是日复一日的工作，计划、设想、着手、实现，我们一直在重复着这样的工作，不同的是，每一个环节都尝试使用了新的方法，并想了很多新颖的点子，因此开发过程中时刻都有新鲜的要素出炉，但是，充实之余，也产生了不少新的烦恼，要知道，事实并不是那么一帆风顺的，原来的设想有不少遇到了实现的困难，技术上的，构思上的，很多，让开发人员都非常苦恼，难道是我的才能不够？我又一次在脑中把这些整理了一遍，有些事情，看来要抱有相当觉悟，一款真正成金的作品，狱火的考验是少不了的，现在经手的项目是如此，今后也将如此，优秀作品的打造，必须要习惯这些。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解士的生涯——魔天降临录 No.013

相信一提到对奥丁这个名字已经是闻名遐尔了，不光是在神话领域，在游戏领域奥丁也是处处显身手，天枪和斩铁剑的威名也是妇儒皆知。在《最终幻想》系列中奥丁是作为召唤兽出现，而在很多其他的游戏中，奥丁则成为了BOSS，比如《北欧战神传》、《奥丁晶石》。

闪耀着漆黑的光芒，鼓动起颤抖的气旋，斩铁剑！如果说巴哈姆特给人的感觉是孤傲，那么奥丁则显现出一种极其庄重的威严，白马银枪，独临天风，斩铁剑所到之处，不留一草一木。英灵殿瓦尔哈拉（ヴァルハラ Valhalla 阵亡了的英灵聚集之地）的主人，女武神瓦尔基里（ワルキュレ Valkyrie 奥丁麾下的女武神，负责将英灵们引导去英灵殿）的主上。



↑奥丁也是《最终幻想》系列中知名的配角之一，经常作为BOSS和召唤兽出现。

北欧神话中的最高神，也被誉为战神、军神，座骑是六足神马斯雷普尼尔（スレイプニル Sleipnir），武器是由世界树（ユグドラシル Yggdrasil）树枝制成的天枪冈格尼尔（グングニル Gungnir），能贯穿任何事物。手上戴着象征着财富的指环黄金腕轮（ドラウプニル Droupnir），能使用战斗技能狂战士之怒（ベルセルクの怒 Berserker rage）大幅激励和鼓舞麾下的部队。

肩上有两只分别代表着思维和记忆的乌鸦，身边有两只分别代表着贪欲和暴食的狼，在诸神之黄昏之战中，被魔狼芬里尔吞进肚子里而死亡。

奥丁是《最终幻想》系列中的元老级幻兽，从3至9都有登场，必杀技为著名的"冈格尼尔之枪"，而最强召唤技为"斩铁剑"。"斩铁剑"是史氏制作小组原创的战斗技能，原形是奥丁的神剑格拉姆（グラム Gram），有一定机率对敌全体一击必杀，这也是奥丁倍受青睐的原因之一。斩铁剑本质上是一种日本刀，刀刃极其锋利而且本身材质非常坚硬，能轻易斩断钢铁故而得名。奥丁的超高人气主要源于在北欧神话中至高无上的地位和无与伦比的力量，在玩家使用它的时候，心里有一种能对神下达指令的优越感。

奥丁是阿萨神族（Aesir）的主神，星期三被认为是奥丁的日子，在南方如日耳曼地区他的名字念成胡顿（Wotan）、风（Wind）、木（Wood）都和他的名字有关。由於曾经受倒吊之苦，因此他也被称为吊神或是绞刑台之王。

他好战而长于智谋，用自身彻底贯穿着北欧神话深沉的悲剧意境。一代战神巴顿将军的心中的理想寄托就是死后能回到北欧神话中的战神神殿，这个寄托支撑着他走过人生里程，取得一个又一个战争奇迹——战神不死！

奥丁也是知识之神，他对追求知识有很强的欲望。相传他曾经倒吊在世界之树上九天九夜，因此吊刑在北欧人的法律中是非常重刑。在塔罗牌中有一张称为"倒吊男"，即是取此象征。在西方犯人被绞刑，称之为骑马，即奥丁被倒吊在树上，所以世界之树的意思也就是"奥丁之马"。

《贤者之歌》中记到："九夜吊在狂风飘摇的树上，身受长矛刺伤；我被当作奥丁的祭品，自己献祭给自己，在无人知晓的大树上！没有面包充饥，没有滴水解渴。我往下看，拾取卢恩文字，边拾边喊，由树上掉落"。于是，奥丁取得卢恩的智慧。卢恩是一种咒文，只要将它刻在木、石、金属甚或任何材料上，就能得到无穷的威力。奥丁取得了卢恩文字的奥秘，由北欧神话中的命运三女神（Norns）把这种文字记载的命运，刻在黄金宝盾上。而这个命运就是"诸神之黄昏"中众神灭亡。



格斗天尊

雄踞X战警世界的变异勇士



美国惊奇漫画(MARVEL)角色加盟CAPCOM格斗游戏，使更多漫画与电影中的英雄角色透过游戏屏幕被更多玩家认识。 □文/莱团

拥有不死之身的漫画英雄

金刚狼（Wolverine）是出现在美国惊奇（MARVEL）漫画中的虚构的超级英雄人物。他的首次登场出现于《绿巨人》第180期（1974年十月），由作家Len Wein与艺术指导John Romita 设计，漫画家Herb Trimpe绘画。从1975年五月连载的《Giant-Size X-Men》开始，金刚狼被编入了X战警的“All New, All Different”团队。

金刚狼的原名为詹姆斯·霍雷特（James Howlett），化名“罗根”（Logan），属于变种人的一员，具有动物敏锐的感觉，强化的物理能力，可伸缩的骨质利爪，以及迅速的再生能力，可从所有创伤、疾病或者毒素侵入下快速复原，因此他的寿命也比正常人延长许多。在“Weapon X”的“超级战士”改造计划中，他的骨骼被人注入了坚不可摧的“亚德曼合金”（adamantium），从而使他彻底拥有了不死之身。

从1988年开始，金刚狼开始以主角的形象出现在动画和电影中。他是20世纪福克斯发行的《X战警》系列电影的主角，由休·杰克曼饰演，最新作品为2009年放映的《金刚狼起源》。2008年五月，金刚狼在知名电玩娱乐杂志《Wizard》所选出的“有史以来两百大漫画人物”中排名第一；六月在《Empire》杂志选出的“五十大漫画人物”中排名第四。

投身CAPCOM格斗战场

和金刚狼有关的电子游戏可以追溯到80年代的《金刚狼》（NES），从8位机到16位机时代，以他为主角的游戏作品就有几部，但是我们所熟悉的金刚狼更多地出现在以X-Men为主题的游戏中，其中CAPCOM在CPS2基板上推出的《X战警》、《超级漫画英雄》和VS系列格斗游戏是国内玩家最熟悉的。这些游戏借助CPS2基板的图形处理能力和Q-Sound系统的音频效果，为玩家展现了完美的2D格斗演出。其中，金刚狼与X-Men队长塞克罗普斯作为最主要的角色，给玩家们留下的印象也是最深刻的。从1996年到2000年前后，金刚狼在6部CAPCOM的格斗游戏中登场，其凌厉迅猛的必杀技成为许多玩家的最爱。其中在《漫画英雄对CAPCOM 2》中，金刚狼有两个不同的版本，其中一个有亚德曼合金骨骼。

和金刚狼一起在CAPCOM游戏中登场的角色，大部分来自《X战警》，包括独眼巨人、风暴、罗可、剑齿虎、加格诺、万磁王等等。随着参战作品的丰富，蜘蛛侠、绿巨人、美国队长、毒液、黑心等惊奇漫画读者们耳熟能详的角色也投入了Marvel和CAPCOM的混战之中。



与电影改编游戏一起出名

在CAPCOM的黄金时代结束之后，金刚狼与其他漫画英雄逐渐淡出了格斗游戏的视野。但是在2000年之后，随着各种漫画改编电影的复兴，以《X战警》和《蜘蛛侠》等作品为代表的好莱坞大片再次给人们带来了视觉上的巨大冲击，与此同时，Activision等专门从事电影改编游戏的公司也把这些作品搬上了游戏舞台，以及《正义英雄联盟》这样的杂烩型游戏。尽管这些改编游戏的素质相比CAPCOM的动作游戏差了很多，基本上每推出一部都会恶评如潮，但是这并没有阻挡喜欢美国漫画电影的玩家们购买这些游戏。在电子游戏日益商业化和快餐化的今天，金刚狼与许多漫画角色一样，已经成为流行文化的一部分。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：加藤弘喜篇（1）

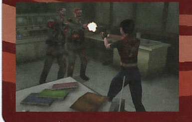
从缺乏进取精神的弱气少年成长为游戏制作者

加藤弘喜

原CAPCOM第4开发部所属，1970年4月22日生，1994年在横滨国立大学经济学部毕业之后，同年4月进入CAPCOM。担任《生化危机：代号维罗尼卡》的导演。后来又担任《麻烦星人》等作品的设计工作。

没有根性，但是有才能

在谈到进入CAPCOM会社的动机的时候，加藤弘喜表现出他的叛逆精神。他说：“当时在公司里混事，一般都要看上面的人的脸色。努力和不努力与升职其实关系不大。对于这种只重视学历的体制僵化的公司，我非常厌恶。当时我就想，游戏界的公司内部风气是不是新鲜一些呢。这些公司都很年轻，而且自己的努力工作更容易得到认同。我是一个喜欢赌博的人，因此对于自己的前途，也想赌上一把。当然我的父母是反对我这样做的，在上大学之前当然不能这样做，但是后来我想了想，自己还年轻，就赌一把试试吧。我试了一下，发现这里的环境不错，而且我也爱玩游戏，所以我正式决定投身业界。”



加藤的老家在大分县，家门前正对着港口，屋子后面是一篇柑橘园。冬天的时候，山里的猴子没有东西吃，就来到柑橘园中吃橘子。到了狩猎的季节，猎人们把打死的野猪泡在海中，用海水腌制猪肉可以有效地防止腐败。加藤的少年时代就在这种豪放、自然的环境中度过，直到上高中之前，他一直是个与渔猎生活不分家的农村孩子。当时他考的是神奈川县横须贺防卫大学，但是只住了3个星期的宿舍就因为难以忍耐艰苦的生活而退学了。之后他改考文科，参加了横滨国立大学的入学测试，合格之后就在这个学校一直学到毕业，进入CAPCOM公司。

加藤弘喜在小学的时候曾经打过棒球，但是技术并不好。当时他和附近小学的学生川崎宪次郎对决，结果被作为投手的川崎三振出局，这对他打击很大，此后他就对棒球失去了兴趣（顺便说一声，川崎宪次郎在后来成为职业棒球选手，效力于东京养乐多队，现在是东京电视台的棒球解说员）。到上初中时候他又曾一度沉迷网球，但是当时的他做什么都没常性，所以最后没有在体育方面取得什么突出的成绩。一般来说，游戏制作人都具有一定的适应性和坚持能力，我们见到的游戏制作者大多是这样。但是他们谈到体育能力和创造力的差距的时候，也往往都表示出头痛的样子。因此，加藤由于川崎的打击而放弃棒球，并不能简单地说是“缺乏根性”的表现。否则的话他就不会冲破重重阻碍，最后成为游戏的导演了。

制作《代号维罗尼卡》

从1999年开始，由于CAPCOM会社的经营方针的重大变化，开始与任天堂和世嘉等公司紧密合作，为表诚意，2000年三上真司率领第四开发部发表了为世嘉的主机DC量身打造的生化系列首款全3D力作《生化危机 代号维罗尼卡》，这是CAPCOM会社在DC平台最初发售的作品，担当《生化危机 代号维罗尼卡》导演的，便是加藤弘喜，这也是加藤弘喜第一次担当导演的作品。不过，该作并不是由CAPCOM第四开发部制作的，而是CAPCOM内部制作人参入世嘉的开发部门与其联手制作完成的，加藤弘喜就是CAPCOM的游戏导演。



由于先于《维罗尼卡》推出的《生化危机3》的故事性过于薄弱，引发了玩家层普遍的不满，针对这一问题，加藤弘喜决定重手笔加大故事性，而负责剧本的还是2代的编剧杉村升。加藤弘喜很清楚地知道，世嘉的开发部门虽然有过移植《生化危机2》的经验，但是对于开发完全新作确实是没有任何经验，因此他们只在《生化危机2》的系统基础上稍稍进行了修改，这也是世嘉开发部门为了让《维罗尼卡》保持《生化危机》的风格而做出的决定。单就“系统”这一点来说，《维罗尼卡》比《生化危机3》并没有太大进步。

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 My Video Games Collection

在Project Sora（任天堂在2009年与Sora共同成立的新游戏制作公司，由樱井政博主管）成立不久的时候，我告别了从制作《大乱斗X》时代就一起工作的高田马场先生，搬到了饭田桥附近的新工作室。当时别人问我："你住的地方离工作单位还这么近吗？"我回答："是的。"

从社员时代开始，我的住处一般都选择在离单位不远的地方。我觉得这样省下来的时间可以拿来做更多工作。说到搬家的感想，新的地方附近可以吃到不少好吃的，真是太充实了！

……但是，每次我都为如何处理一大堆的收藏品苦恼。除了私人物品之外，还有许多公司的东西，包括许多游戏机和软件。



如果我面前有一位美女管家的话，她一定会对我说："不要的东西你就扔掉算了。"但是，这些游戏收藏品，你真的一点犹豫都没有就舍得扔掉吗？我不是一个喜新厌旧的人，尤其是对游戏。我不喜欢把游戏卖到中古店，平时都很细心地保管着。

因此，在搬到新家的时候，我遇到了前所未有的游戏收容问题。除了摆在架子上的收藏之外，我还在公寓的库房借了一块地方存放多余的游戏，连床底下都填得满满的，但是我还想存放更多游戏。不知大家平时有没有这样的烦恼呢？我就把自己收藏游戏的方法向大家介绍一下，以供参考。

光碟载体的游戏是最便于收藏的。现在外面有很多种光碟包，我买来游戏之后，一般都是直接把游戏盘从包装中拿出来，放在光碟包中。这样做可以节约相当多的空间。这种收纳方法帮了我很大的忙。试想一下，如果几百张游戏盘都原封不动地放在盒子里，堆起来的话……真是想一想都头皮发麻。



至于游戏机的电源线和手柄，以及掌机本体，这些东西尺寸相差不大。我一般都是把它们放在尺寸合适的塑料箱子中，按照机种分门别类，想用的时候可以很方便地拿出来。至于游戏摇杆，最合适的方法是放在可调节的架子上，即使是很狭窄的地方都可以放得下。

最让我烦恼的是PSP和NDS游戏的收纳。这两种机器的游戏，即使把外包装都扔掉，软件还是很难摆放！因为PSP的UMD光盘外壳的形状不适合直接堆砌，而NDS卡带又太小，随便放的话很容易弄丢。正在我为如何处置这些游戏着急的时候，我发现了一个合适的收藏工具。一种带塑料格子的箱子，格子的尺寸正合适放置UMD和NDS卡。

在游戏收藏整理完毕之后，还要给它们贴上标签，不同机种，不同类型，不同系列等等。这样就可以很方便地寻找自己需要的游戏了。专门用来打印不干胶标签的Tepra可以设置文字的字体和尺寸，印刷和粘贴都十分便利。这样做出的标签，十分整洁干净。

唯一剩下没处理的就是几百盘FC游戏卡带了。还有许多以前的旧主机，真是令人烦恼。干脆把它们都扔了吧，但是这些东西都是辛苦工作的结晶，绝对不能扔掉啊。

对于许多玩家来说，游戏的收藏确实是一个大问题。随着时间的推移，大家收集的游戏越来越多，到最后游戏的取舍将成为一个比较难决定的事情。随着网络的普及，下载游戏成为主流的时日不再遥远，到时候大家都可以把自己喜欢的游戏存在各种存储设备之中，虽然方便了很多，但是觉得少了点什么。



也许大家对于实体软件的留恋的观念一时间还难以转变的缘故吧。但是在未来的某一天，我们的后代终将不再为游戏的收集而烦恼。

冈本吉起の业界名人茶座

中村光一：创造RPG的传奇英雄角色！

第一次制作游戏！

冈本 哎，今天穿的不是正装吗？以前你到温泉旅行的时候，别人穿浴衣，而你在洗完温泉之后却换上了西服，您这位传说中的西服控今天却没有穿得这么正式，我看了之后还真不大习惯呢！

中村 这个传说是不是你最先编出来的啊（笑）？今天为了和冈本先生在服装商上合拍，我专门穿了休闲服来的啊。

冈本 结果我却为了迎合中村先生的口味而穿了西装，真是失败的共鸣啊。不管怎么说，今天到我们这里来做客的，是玩家们都熟悉的，日本最喜欢西服的游戏制作人，中村光一先生。想当年您是怎么进入游戏制作业的呢？请和大家说一说吧！

中村 我在上高中的时候就热衷于电脑编程，曾经给计算机杂志投过稿。当时我非常喜欢NEC在1982年发售的PC-9801这台电脑，但是存的钱远远不够。那时候Enix（现在的Square Enix）举办编程软件大赛，优胜者可以得到100万日元的奖金，真是太有吸引力了。但是大赛的要求是"参赛作品必须为原创"，我之前只是简单地模仿别人的作品编程，真正的原创作品还没有做出过一个。



冈本 模仿别人的程序就可以登在杂志上，真是一个很了不起的时代（笑）。

中村 是啊（笑）。我参考了许多作品，最后以Namco的"Dig Dug"为原形，开发了另外一部有意思的游戏，游戏的名字叫《Door Door》。

冈本 这就是从一个电脑爱好者向游戏制作人转变的瞬间。最初是从模仿开始，之后自己把精力注入到游戏的制作当中，完成的时候是一部独立的新作。这也是创造的基本常识啊。对了，后来你获奖了吗？

比奖金更宝贵的财富

中村 我得了第二名，奖金50万日元，买一部PC-9801的话已经足够了……但是买了一部好的显示器和打印机之后，钱就花光了（笑）。但是，我得到了比奖金更加宝贵的财富。《Door Door》成为商业化的游戏，而且我也在那个时候结识了堀井雄二先生。

冈本 当时的堀井先生在做什么？

中村 当时他是作为少年Jump周刊的游戏专栏的记者来采访我的。他自己也参加了游戏制作大赛并且得了奖，刚领完奖就来采访我了（笑）。

冈本 真是了不起啊（笑）。之后中村先生在上大学的时候就自己创业了啊。



中村 是的。之后Enix和我说"帮我们做点游戏吧"，于是我就创立了Chun Soft这家公司。之后我帮Enix在PC上制作了一些游戏，又把《Door Door》移植到FC主机上。当时我就注意到FC上的游戏以动作为主，如果只做动作类型以外的游戏，会不会卖得很好呢？带着这个想法，我向Enix提出了方案，之后就把堀井先生在PC制作的名作《港口镇连续杀人事件》移植到了FC上。

本期嘉宾

中村光一 氏

株式会社Chun Soft代表取缔役社长



在电子游戏的发展在日本初现端倪的时期就投入游戏制作，业界传说中的伟大人物。作为一个PC饭，在Apple主机流行的时代因为买不起新电脑，所以为了奖金参加游戏制作大赛，这就是他涉足游戏界的最初动机。

中村光一的参赛作品《Door Door》获得了二等奖，并且被正式投入商业销售。当时获得游戏设计大赛优胜奖的森田氏设计的《森田将棋》系列也十分有名。另一位获奖的堀井雄二在后来与中村光一成为好朋友。两人都与Enix建立了合作的关系，成为DQ系列最初的制作人。

暑假一到各主机的价格开始走高，买前做好功课非常必要，应优先以新型号为先！

闯关族的家

主持 风林

果然《变形金刚2》不负众望，给此片挑刺没有必要，这是冲着粉丝去的，影评人请边靠！
划时代歌王离歌迷而去，六月份从湖人夺冠大兴奋到失去偶像大低落，一天一地让人崩溃！

本期制作期间不得不说是让本胖非常失望，基本上没出啥让我心动的游戏，办公室那边《无限航路》粉丝众多甚至影响到其他游戏的好坏讨论，让人不得不吞一吞口水。HD级别游戏真的没有希望了吗？难道追求视听享受也是罪吗？PS3和360要振作啊！电影游戏本月素质让人齿寒，上期刚夸过这期就直破下限而去了，《冰河世纪3》游戏版素质堪称低幼，但貌似成就好拿……

——你们好，我的名字叫唐旭东，这封信中有我与我的同学的来信（风：确切的说是EMS一件，邮寄成本好高），有王继鑫的，有凌明的（她是日本同学喔！），有沈康的，都是我们的心血。我们的学习任务已经很重了，如果这些内容不登在《电软》上可是对不起我们啊！

好，看在你对本胖刊登来信的几率分析的如此透彻，加上你们这么多人一起来信，而本胖势单力薄，打不过你们，就都登了吧！下面来信逐一摘登，优先你们的提问。日本同学的来信则是直接扫描上杂志，也谢谢日本同学对《电软》的支持，FF的画我们很喜欢，已收藏，期待你们班集体的下次来信。





●安徽唐旭东同学的几个问题：1、编辑部都有哪些编辑？2、PSP-3000目前多少钱？打算暑期入手；3、3000可以玩盗版游戏吗？答：目前有PERFECT、猴子、翅膀、七曜、北斗、风林、能量块、小沛、菜团等，还有几位神秘人物；PSP-3000在被破解后价格飙升，目前单机1300元左右，根据本栏目制作周期到杂志实际上市时间，很可能你拿到本刊的时候3000的价格又涨了……8G棒，组装红棒130元即可；3000已经可以运行盗版游戏，上期杂志猴子同学已经做出了详细的分析，你可以翻找一下。

●安徽沈康同学的请求：我是口袋饭，希望以后多刊登些口袋妖怪的消息，拜托！答：没问题，口袋妖怪每部作品的消息《电软》都不会错过，并会在第一时间制作攻略。另外，你也可以留意本刊兄弟刊物《口袋迷》，是专门以口袋妖怪题材为主的专门志，相信你看到后会到场晕倒……所以在买之前一定要准备好必备药物保持清醒……

●安徽王继鑫（外号：老大）同学表示：我是生化饭，《生化5》推出之后我那个激动啊！把攻略看了四遍，只可惜本人只有PC和GBASP，其他主机一概没有，因此……我想问一下《生化5》的PC版什么时候会推出啊。答：根据目前CAPCOM公开的时间，PC版《生化5》的发售时间为7月，但没有公布具体日期，希望不要拖延。本胖也很期待PC版，并希望画面上能够带来新的冲击。毕竟CAPCOM近两年对PC游戏极有诚意，参考已经推出的PC《街霸4》即可知晓。

●回复安徽日本读者安田小百合同学：感谢你对杂志的热爱，你们的来信在编辑部所有人手里都传阅了一遍。接下来"中国玩家感动系列"会陆续推出很多关于FF的内容，当然DQ也不会错过。同时感谢你随信附带的精美画作。

最后感谢安徽合肥市四十五中的电软粉丝，期待你们的下次来信。本期杂志抽奖特送你们四位每人一顶时尚棒球帽。

北京密云的京京同学就"日站讽刺中国山寨"一事发来激烈言论，在此不便刊登，特此告知京京同学来信已收到。如今考试已完毕，祝你暑期开心爽玩。



TNT.A 来自塔克拉玛干沙漠

——新疆库尔勒96365部队174分队的战士彭宇来信咨询：还有五个月本人就退伍回家，想好好补下游戏瘾，目前有PSP一台，但不能满足我的需求，我一直在PS2、PS3、360间徘徊，不知该买哪个？本人较喜欢RPG游戏。另外PSP的《宿命2》等感觉很不错，意犹未尽，还想在PSP上玩这类游戏，能否推荐一二。

战士的意思我懂，而且战士的选择貌似不难，如果对画面不在意的话，请买PS2。既然战士错过了PS2的黄金时代，不妨就此补过，海量的高素质RPG肯定会杀掉你今后几年的宝贝光阴，让你爽到翻。如果条件允许的话（家里有台大平板），不妨顺便再入台360，次世代HD级别RPG也很不错。PSP方面可选择的余地不多，你关注《电软》也不会有什么遗漏了，建议抽时间把PS的游戏转到PSP上玩玩，这样RPG的数量想来够玩到退休了……



TNT.B 山内爷爷真够爷们

——浙江邱俊同学来信表示：听闻PSP的《GT赛车》能赶上PS2的《GT4》，甚至更高水准，是真的吗？那样的话，PSP的潜能真是无极限啊！山内爷爷真够爷们，只追求质量不求数量，精益求精的职业精神真应值得业界的每一个制作人学习。另，电软编辑部按常规的话，我怕进不了，不过……我想问下你们招清洁工吗？（●邱读者提供笑话一则：黄磊被人打了，他的朋友问他到底怎么回事。黄磊说："刚才就在小酒馆前面，看见一男的在打一个女的，所以我就走到那个男的面前说——只有胆小鬼才打女人，你怎么不打男人呢？""后来怎样？""后来的事情我就不记得了……"●邱读者在回函中提到对PSP GO非常不满，并给他当头一棒，GO的设计雷到他了，他觉得还是持PSP 3000继续奋战及观望，等杂志的GO的评测后再考虑。本胖呢，应该会在明年春节前后入手一台，第一时间我肯定是不入啦。贼贵，高消费，我很反对！）



根据目前官方提供的素材来看，PSP版在画面上要超越家用机版，还是上一代家用机，那是完全不可能的。虽然我们可以肯定小山内必然要确立PSP游戏画面最高的标准，但毕竟PSP的性能还不及PS2，所以我们当把PSP《GT》与PSP上的其他赛车来比，较恰当。比如对比《山脊2》，应该是飞跃了。大家不必要幻想着掌机毙掉家用机效果，在近未来的十年，这样的情况还是无法实现的。另，编辑部的小强肯定会强烈反对你的到来。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011



最近考试多，搞得我有气无力，天天无精打采，所以我决定放假后一定要狠搓一把360，好好发泄一下。游戏我看好《虐杀原型》和《金刚狼》。

——山东 赵丹阳（●外号：月下守望 ●丹阳同学对于今年E3上的索尼表现相当激赏，并总结为“新机型、新游戏、新震撼”，相当合我们索饭的意。虽然索尼在缩小版PS3上没给传闻面子，但PSP GO的大话题已经足够让玩家讨论好一阵子了，确实没有必要自己兄弟互相抢新闻头版。根据当前的情报，索尼很有可能在今夏的发表会或东京展上给出新型PS3的明确答复，并在明年三月前上市。暂不清楚的是缩小之后的PS3会在性能上有什么简化，但肯定会优先降低成本而取消一些配置，具体我们可以再等两个多月即会揭晓。）

闵 赵读者在来信中给中国游戏业支了支招，建议中国能够少些保护多x些开放——固守就等于失败，更别说像中国这样本来游戏业就不发达的国家了，再固守，再保护，想崛起就更难了。所以中国游戏业向要崛起就必须打开国门，学习世界的先进技术，在竞争中求发展。我相信中国游戏业崛起是早晚的事，并且如今山寨文化盛行，从某种意义上来讲也是中国电子产业进步的标志。只要政府正确引导，相信会取得更大的成就。



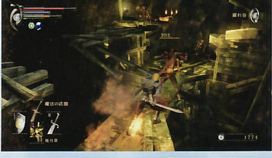
美国游戏开发者只用了四五年的时间就扭转了“日本是游戏产业第一大国”的局面，用的办法不外乎“画面比你更强、游戏比你更爽、音乐比你更棒”，当然还有着人家本身就有的技术优势和文化优势等，小日本干不过美帝也是正常的。我们要如何找到一个属于自己的点来切入，很重要。虽然日本游戏产业的王者地位不在，但起码人家还有DQ，大不了“不跟你玩”，照样有钱赚。这样的模式和产业，却没人能够复制得了。

有没有发展有没有前途，关键还是看有没有我们自己的东西。你看中国的动漫产业，振兴计划推出好几年，鼓捣来鼓捣去鼓捣出个《喜羊羊》，也算有所成就。东西好，就能火，为什么总是火不起来，原因还是在根上。别人发展了几十年的东西，岂是你一朝开放就能超越的，没个十几年的奋起直追发奋图强，再加上“抄袭”、“模仿”、“盗版”等捷径，才有可能和先进国家拉近距离。现在游戏的发展方向有两个，一个大投资大场面，另一个是拼创意拼点子，前者的代表有《战争机器2》和《最终幻想13》，后者可以看看《WiiFit》和《小小大星球》。这些游戏给玩家带来的冲击和在各自领域中取得成就，都只能让我们看到差距越来越大。让本胖感到哭笑的是，一方面我国市场大力振兴网络游戏，一方面把网游归于到“电子毒品”的说法仍旧时常见诸报端……这是何等的讽刺和矛盾。看到这些，本胖暂时也就不报希望了。像神游，像其他一些山寨游戏厂商，活着先。



我一直都在努力推广电视游戏。因为我发现身边超多同学课余时间只上网吧。甚至他们连PS2都不知道。看来中国的游戏根基还不稳，要发展也不太现实。还需要更多的“我”去奋斗。

——安徽 胡巍（●胡读者向编者透露了他至今没有放弃PS3的原因——《战神3》。但本胖不得不向胡读者推荐其它出色的PS3游戏，例如《神秘海域2》、《恶魔之魂》等等，这些游戏都超猛，你可得试试 ●胡读者通过回函卡向大家透露其一大乐事：初玩PS2时就装专家，带朋友去玩《七龙珠》。玩得正兴奋时，屏幕中的悟空突然不停的爆气，我很严肃的告诉他：“悟空要变20倍界王拳了。”可眼看着屏幕中的人已经弯了二十多次腰，还没停。我抢过朋友手柄一看，R1键已深深陷入槽里。于是被电玩店老板哄走……）



像《恶魔之魂》这样的游戏，品质无需怀疑，纯属慢热型游戏。首发销量糟糕，随着玩家的口碑逐渐热卖，基本上可以说达人不能错过的作品。这游戏很挑玩家，各位不妨试试。

闵 的确如胡读者所说，目前国内学生圈娱乐的主流还是PC，这是不得不面对的现实。本胖与北京某著名游戏店波士闲聊，他沉重的告诉我现在购买次世代机的人多是上点年纪的人。我们经过一番讨论，也不得不承认，学生们更喜欢成群结队的到网吧里杀个天昏地暗。比较起单纯的游戏，网络的乐趣的确是丰富太多，这点可以从索尼微软任天堂都花巨资投入到网络环境平台的建设和架构中看出，他们都是为了让痴迷于网络的玩家能够粘在游戏机的网络世界中。像SONY的HOME，类似于PC网络游戏的虚拟世界对于游戏玩家来说的确是相当有粘性的，可惜目前三家的网络平台还多是一对一的下载和消费而已，能够让玩家在网络中得到更多自由和乐趣的纵深向体验开发得还相当不够，SONY的起点不错，可惜HOME的世界还是太小，希望今后也能够在HOME中带入更加真实的体验（是否可能按国家划分，玩家可以通过虚拟方式穿梭于各国并体验到不同国度的风俗和特色……不过这样貌似投资会灰常灰常大。←此处不是错字）。不过，电子游戏毕竟无法与已经到来的“网络生存时代”相提并论，电子游戏还是单纯的，甚至是网络生活中的一小部分而已。我们可以理解为什么很多玩家喜欢在论坛上灌水侃游戏那点事，连玩游戏的时间都没有。

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

总256期 2009年第14期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ______
性别 ______
年龄 ______
职业 ______
电话 ______
QQ ______
外号 ______
邮编 ______
联系地址 ______
E-mail ______

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闵家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得本期闵关族的家内容如何？有什么建议

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1 ______
2 ______
3 ______

4、“闵关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1 ______
2 ______

6、给闵家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原装MLB美国大联盟棒球帽”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你觉得任天堂的游戏还好玩么？

8、你觉得PS3是否有必要恢复兼容PS2游戏的功能？

9、暑假你做啥了？

大话电玩

谈谈你对PSP Go的看法？说什么都可以。

今年上半年内，你花费时间最多的游戏是哪款？

就《最终幻想13》目前已经公布的资料，谈谈你的看法。

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

TNT.C

我要买齐FF7

——内蒙古郭子杨读者写道：第一次喜欢的惟一一个RPG——FF7，老实说这还要归功于《电软》，252期《电击收藏》提供的电影激起了我那残缺的回忆。不过由于平时未深究其系列，懂得甚少，因此请家长帮忙列一下FF7系列游戏，我想买齐拜托了。



FF7系列游戏素质有高有低，好在衍生游戏数量不多，收集起来难度不高。另外，由于FF7初作也有PC版本，不知道郭读者是否也打算收……这个可能难度大了些。FF7系列游戏包括：《最终幻想7》（PS、PC）、《最终幻想7 国际版》（PS）、《危机核心 最终幻想7》（PSP）、《最终幻想7 赛伯拉斯的挽歌》（PS2）、《危机前奏 最终幻想7》（手机）、《最终幻想7 少年归来》（DVD、BD）。以上这些，除了手机版恐怕国内收集不现实外，其他都应该很容易收集到。而且初版已经登录了PS网络商店，玩家可以通过网络购买下载到PS3或PSP中游戏。另外，谢谢你寄来的电影海报。

三千

哎！最近好想有台PSP-3000，不过价格好贵啊！只好慢慢等，但哪里是个头啊！

——广东 陈伟鑫（●陈读者顺便提供极恶笑话一则：A、B、C是好朋友，一天，C打个喷嚏，飞沫喷得A和B满脸都是，于是三人约好以后有事说声“小心了”。又一天，A、B、C共床，忽然C说了声“小心了”，于是A和B把头缩进被窝里……原来C放了个屁）

PSP-3000最近价格好调上涨，让我们再次认识到了——有便宜的时候早点占这个道理（笑）。这样的事情相信在PSP GO身上必然要再次发生，对于那些认定自己早晚要买的玩家，不妨在机器价格稳定并在你心里价位上的时候就入手，若非要等到破解之时，怕是要付出更大代价。PSP-2000、PSP-3000都给我们上了生动的一课。况且，根据经验，越早的型号性能越好，质量越好，目前除了360外，无一不是这个规律（微软也算是让给我们见识了美国主机的厉害）。总之，想买，手头有铁，这两项都有了，买之。犹豫不得。



眼镜蛇和大象约会，寒暄一番后说：“来就来吧，还牵这么大头猪，客气了。”

——湖北 叶磊

你喜欢PSPGO吗？中国玩家集体鉴定书



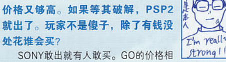
——广东王潮伟认为：不太喜欢，本来还觉得屏幕4.3英寸还不够大，居然还缩小了……手感应该不太好，而且价格还贵了那么多。

GO的按键位置本胖觉得确实成问题，不由得想起以前玩GBASP时候。尤其是摇杆部分与右边的功能键太近了，手握起来不够舒服。虽然我相信SONY早早就考虑了这些问题，但至少看起来本胖感觉自己的手不太好操作。



——甘肃谢润认为：很好，滑盖设计，很方便，比现在的PSP更轻巧，更直观。

这倒也是本胖比较欣赏GO的地方。在前期本胖也说了，GO倒更多的是在往数码视听的方向走，尤其是看片和听音乐，滑盖设计可以很好的把多余的按键隐藏起来，让GO拿起来更加时尚更加方便，相信在这方面不会有不满意的玩家。



——陕西严雨晨认为：很好很山寨，价格又够高。如果等其破解，PSP2就出了。玩家不是傻子，除了有钱没处花谁会买？

SONY敢出就有人敢买。GO的价格相比于3000的确是贵了，不过即使是新机型，作为新系列的第一代产品，PSPGO还是有其价值所在的。而且主机毕竟有个降价的规律，如果一开始就走低价策略，那么在后来GO将缺少降价促销的重要手段。GO的价格和3000拉开，也是不希望GO的出现特别冲击3000的销售，玩家可以根据自己的需求来选择。GO的定位已经与3000有所不同，相信在发售之后购买的消费群体也会体现出来年龄层的继续走高的趋势。PSPGO瞄准的人群更多的是苹果的消费群。





——广西梁华毅认为：不大看好。觉得有股很浓的山寨味。而且这都“寨”得令我感觉眼熟，而且又没盘。不知道会不会在中国引起轰动。

实上如今大家的口吻倒颇似当年NDS公开的时候，对于外型都有些不满。不过还是应该相信SONY在外型设计上的强大，PSPGO的外型参考自以前SONY推出的数码产品，基本上属于自家的产品外型的延伸和借鉴，谈不上很山寨。PSPGO在国内必然会呈热销势头，因为取消UMD对于国内玩家本来就不是问题，况且这次内置16GB的存储空间，相当方便国内使用记忆棒玩ISO的主力群体。GO一旦被破解，基本上国内就是GO的天下。

——新疆张智业认为：滑盖看上去很不爽很不爽……不喜欢滑盖，真的！相比SONY用的是老任的招儿，一代主机从难看向漂亮进化，一路点钱……

有时候外型这东西真是需要花点时间来习惯的，NDS当年怎么看都不习惯，结果现在是越来越习惯，PS3怎么瞅都像个大烤箱，现在越瞧越觉得里面透着那么一股子艺术气息（笑）。

PSPGO想来我们也得给自己点时间来熟悉它。总的来说，SONY在游戏机产品上至今没有出现过外型上的败笔，从最早的PS到现在的PSPGO，相信到年底的缩小版PS3同样会带来我们惊喜。见到实物，或许会更有感觉。

TNT.D 望望酱的彩图化冲击

——河北王思语同学在一封又一封的来信中是这样说的：今天买《电软》发现自己的漫画被华丽的登在了上面的说！无比高兴呐~激动之情无以言表的说……这次趁着东风大声宣布：正式彩图化的说！这是自己第一次尝试在杂志上连载，也会全力画好，让所有人满意的说！

感谢王同学的画稿，源源不断的送到编者的手中。速度超过了杂志的制作周期。上期阅家改版，画稿立马积压，这期跳跃了两幅优先刊登了已经全彩化的最新作品，望望酱的粉丝们请不要不满，让我们更好的期待她的新作吧！





TNT.E DR起码没让我完全落伍

——软饭李继超来信提了两个简短的意见，并给王思语同学留下了一大段留言，本编摘录如下（王思语的粉丝团？）：看了253期才晓得王同学还是个初一的小萝莉……还曾经YY你能到DR做个美编的，那样的话我一定一直收藏DR~遗憾啊！一直很喜欢你的画，请继续努力！一定为中国动漫做出贡献！加油！

看，粉丝团就是这样聚集的。

掌机玩家的心声

风林评语：貌似这两幅画稿里表现得是对PSPGO浓浓的恨意啊……我这索饭当的越来越有压力了……



——乌鲁木齐曹天认为：SONY吧，还有SONY的第三方软件商，他们共同成为最闪耀的明星，虽然说那PSPGO不咋地吧。

这期貌似对于E3的看法，支持SONY的还真不少，这可不是本胖故意为之，关于这个话题我们还将在接下来的杂志中延续一些，也可以看到更多关于其他平台的玩家的看法。关于第三方，倒真是没什么话题了，基本上360有的PS3也少不了，第三方大作的地盘划分还是很平均的，现在争的倒是第一方有哪些和第二方能怎样。不得不说，导致现在游戏话题贫乏的一大原因正是独占游戏的欠缺，还是太少啦。

E3谁是赢家？
电软粉丝团主机未来分派趋势

——重庆牟显跃认为：微软，因为有太多的新游戏公布，而且也有MGS！

看来原本很多摇摆不定的MGS饭在360版确认后倒吃了一颗定心丸？貌似大家看到的更多是一个未来的方向，而不是具体的游戏，如果MGS粉丝的话，那在去年就应该为了四代买回一台PS3了吧？虽然最终不是四代移植，但也不能排除在PS3独占期过去后再为360炒把冷饭。



——西安胡伟认为：索尼！首先是索饭的主观感受，其次索尼可谓拼老命了，老底都抖出来了，感动啊！为挽回玩家，太不容易了……

这次E3索尼表现的确不错，《神秘海域2》的精彩表现可以说技惊四座，E3最佳游戏大奖也算实至名归，值得期待。不过本胖觉得索尼还是有所保留了，除了新型号PS3外，关于HOME的新内容这次E3上也提及甚少，相信在接下来的半年索尼为玩家预留了不少的震撼消息。包括刚刚得到消息的PS3最新版本程序3.0，很可能会给玩家带来更加强大的功能体验，甚至涉及摄像头设备等等。今年下半年索尼将发动大反击（《杀戮地带3》的消息明年公开？）。



——广西和业超认为：微软。给我的惊喜大大地，让我意想不到，都是我中意的大作。特别是光环新作，我本以为光环下一作是第四代，就此完结了，没想到微软……

从《光环3》到《光环战争》，再到《光环3 ODTS》、《致远星》，这一代360的确是满足了光环粉丝对游戏的期待，这么多作品也大大的超越了XBOX时代的两部作品。我们也可以通过这些开发计划发现这一代三大主机的销售时间将会长过上一代，并大大推迟下世代主机的亮相时间。一般认为，2011年将至少有一台新主机公布，尤其是对于失败的一方来说，新主机更是会抢先公布。

但从目前的局面上来看，三家都可能会把时间拉得更长，我们很可能在未来两年不断的收到新主机的开发信息和烟雾弹，但距离主机发售则会遥遥无期。任天堂是最不急也肯定会是最后一个推出新主机的，Wii将会一直卖到岩田聪觉得市场已经饱和，是时候继续开发新的金矿了，并在这之前一直研发着新的低成本创意技术来继续异质。微软和SONY则会继续在网络上拓展自己的疆土，网络平台将是未来两年360和PS3硬碰硬的真正战场，网络平台与厂商的服务牢牢的捆绑在了一起。由此可见，这一代主机的寿命将会较长，而我们也有更多机会玩到大量著名系列游戏的新作。

254期回函中奖读者： 吉林长春 刘海龙来自安徽合肥的同学们，沈康、王继鑫、唐旭东、安田小百合，送给你们的是时尚棒球帽一项。看到本期杂志后，想来你们应该已经放暑假了，请通过电子邮件方式与我取得联系，并发来你们的详细地址，以便将奖品寄出。一定要快啊！

Dragon HotLine

龙哥热线

Q 龙哥好，祝龙哥儿童节快乐，呵呵！1、我的PSP2000是3.71版本的，现在xReader软件不好使了，无法自动存档，每次开机都是在第一行，书签功能也无法使用，请问是怎么回事？2、FC模拟器的存档功能也无法使用，无法存档，如何解决？3、PSP《最终幻想7核心危机》最高级别是多少，不到最高级别通关对游戏有无影响，例如有无开启隐藏要素等问题。4、PSP 3000现在是否能运行ISO？

（吉林长春 刘海龙）

A 1、你用的是哪个版本的xReader？似乎的确有出现过自动书签功能不好使的情况，你直接手动存一下不就得了？2、咦？你这莫非是第一次用？不知你是如何操作的，这里把PSP用FC模拟器的基本设置和操作给你说一下吧：首先将压缩包解压后拷贝其中的“NesterJ”文件夹到PSP记忆棒中的“PSP\GAME”目录中；接着将游戏ROM拷贝到PSP的记忆棒内，任意位置均可，不过建议建立一个专门的文件夹；之后从PSP的记忆棒主菜单画面中就可以选择运行NesterJ。之后选择要玩的游戏ROM即可，平常游戏时“R+Select”是快速保存游戏，“R+Start”是快速读取游戏。另外，打开模拟器主菜单也可以直接选择保存或读取游戏，分别是“STATE SAVE”和“STATE LOAD”，“SAVE SLOT”是选择存档位置，共有0到9十个位置。正常操作下是不会有任何问题的。3、这游戏的封顶级别是99，不过完全没有任何必要去练满，没有任何隐藏要素的开启条件是与级别相关的。4、能，具体请参看上期的完美刷机教程，终于“圆满”了……

Q 1、《生化危机·死寂》的CLASSICAL MODE究竟有几套隐藏装？有五个衣柜可只有套身，难道是一周目一身衣服？2、《生化危机·死寂》通关后，有一个SAVE NUMBERS，若为OO是否会有什么奖励或情节触发？

（北京 王建平）

A 1、当你用任何人以完美结局通关后储存记录开始新游戏，便能得到一把特别钥匙，用它可在一楼大厅边上的更衣室中更衣（每人均有两套）。这些都是DS版原创的服装，有几套还是比较“邪恶”的。2、这个就是游戏中的存储次数，只影响过关后的成绩评价，没有特殊奖励也不会触发什么隐藏情节，这种将游戏存储次数作为通关后评价要素的做法在许多类似的动作冒险类游戏中都有。

Q 前两期在杂志上看到PSN上提供FF7下载的新闻，突然心血来潮，又下了一个FF7在PSP上重新温习（这个是从网上下的，不是PSN，嘿嘿），现在有个问题想要请教一下：那就是在第一次回到克劳德和蒂珐老家的神罗官邸二层有一个宝箱，在20秒内输入密码后会出现一个BOSS，胜利后可得到让文森特加入的钥匙。可是我当时能力不足输给了BOSS，后来无论如何也打不开密码箱，请问龙哥这是怎么回事？

（甘肃兰州 胡鑫伟）

A 嗯？怎么感觉这个问题似曾相识？正确的密码输入应该是“右36、左10、右59、右97”，成功后就会进入与“Lost Number”的BOSS战，之前一定要存档，建议你读档重来……“Lost Number”的确很难对付，他有两种形态，第一形态下他身体的一半使用魔法攻击另一半使用物理攻击。对付魔法那一半身体只能用物理攻击，对付物理那一半身体则只能用魔法攻击。如果是用魔法攻击结束的第一形态，那么第二形态下BOSS就会是红色魔法那一半；如果第一形态的最后一击是物理攻击，那么BOSS的第二形态则是蓝色的那一半。由于战斗时比较难判断哪一击才是最后一击，所以和第一形态BOSS战斗时最好尽量只使用同一种攻击方式。由于如果BOSS第二形态是剩下魔法那一半，其就会使用威力强大的魔法，非常难打，所以应该在第一形态使先集中用魔法攻击将其魔法那一部分打残。可以参考的一种打法是让艾丽丝用1级的Limit极限技“Seal Evil”，这样就能让BOSS的红色部分产生麻痹效果，接着用魔法攻击将其干掉，等其进入第二形态后再尽快发动一次“Seal Evil”就会好打许多。战斗结束之后可以获得赤红十三的4级Limit秘籍—"Cosmo Memory"，Odin召唤魔石以及用来收文森特必备的道具：地下室的钥匙。

Q 1、《极品飞车10·玩命山道》开始游戏后，玩一会会给你选3辆车，哪一辆是超级跑车，什么颜色？2、本作有没有什么秘技呢？如果有，请告诉我一下，还有怎样输入？

（江苏南京 马沙）

A 1、NFS10中的一大特色就是将所有的车都分为三大类：肌肉车（Muscle）、超级跑车（Exotic）和改装车（Tuner），游戏一开始可以选择的3辆车中Alfa Romeo Brera就是超级跑车，黑色。其中肌肉车操控性有所欠缺，但加速非常快，极速较快；改装车操控性比较灵活，加速较快，但极速不够理想；而超级跑车的性能则比较平均，操控性和加速这两项指标介于肌肉车和改装车之间，但是极速是这三类车中最快的。2、有，在最开始的主菜单输入相应按键即可开启。↓→→←→↑↓□，获得无限慢动作时间；↓↑↑→←←→□，获得无限队员能量值；→↑↓↑↓←→□，开启NFS:C Vinyl；↑↑↓↓↓↓↑□，开启Driver Vinyl；←↑↓←↓→□，获得无限氮；↓↑←↓→↑□△，增加玩家现金数量。说起来，希望这个经典系列不要以后真化为泡影了……

Q 龙哥：您好！这回这个问题蛮占版面的，请龙哥不要直接无视。谢了！我是一个伪传说迷，想进化为传说迷，甚至真传说迷，请问龙哥Tale of系列正统共出了多少作？包括发表但未发售的。请龙哥列一个表呗？还有，是否传说全系列的片头动画都是一个团队制作的，是哪个什么G开头的公司吗？如果龙哥还方便的话就顺便将外传性质的作品说一下翻译名及平台就可以了。在此表示感谢！

如果龙哥不方便，可不可以把这个表交给奶糖人啊，像上回电玩禁地回顾生化危机一样，回顾一下传说系列，不知道可不可以，毕竟电软的读者可能不是都很喜欢传说，可能不会为了我个人的要求去占版面，但请龙哥或奶糖人给我这个愿望吧。再次进行感谢！

（吉林长春 刘司博）

A 还好，只是列出传说系列在家用机和掌机上的正统作品的话，还用不了多少版面。请注意，以下列出的只是传说系列各正统作品在其首个平台上的发售时间，不包括各外传作品（例如世界迷宫系列），也不包括其之后在其他平台上的复刻作品。

发售日期	游戏名称	机种
1995年12月15日	幻想传说	SFC
1997年12月23日	宿命传说	PS
2000年11月30日	永恒传说	PS
2002年11月28日	宿命传说2	PS2
2003年08月29日	神乐传说	GC
2004年12月16日	复活传说	PS2
2005年08月25日	悠远传说	PS2
2005年12月15日	深渊传说	PS2
2006年10月26日	暴风传说	DS
2007年12月06日	纯真传说	DS
2008年6月26日	神乐传说 拉塔斯特克的骑士	Wii
2008年08月07日	薄暮传说	Xbox 360
2008年12月18日	心灵传说	DS
2009年冬发售预定	圣恩传说	Wii

基本上，你想从“伪传说迷”升级成“真传说迷”的话，将上述正统作品都搞定就差不多了……另外，传说系列的开发商并非固定的，最初几作主要有“日本通讯网络NAMCO”负责制作，之后主要就是由专门的传说制作团队“Namco Tales Studio”负责了，当然，期间偶有几作是由别的团队所开发，例如“Team MelFes”和“Alfa System”。

Q 龙哥：PSP的怪物猎人2G村后的，二头金狮的任务一直过不去，求打法和几套合适的装备！回避型的装备都有什么，有几套？双刀的顶级是不是封龙剑（灭绝一门）了？2G中听说有炼金术是真的吗？是的话怎么炼？请龙哥一定要在书出登出来，谢谢了！一定，我感谢你八辈祖宗！我很想和各位小编交朋友，因为本人也是一名小编，不敢和大家比，只是在学校，经常写文章小说等（一直没人看，业余的）用的是自己的时间！有两本书在班上甚至家长都传开了，一本在班上的是我多年的猎人经验，写了《猎人手册》

2G的，被全校猎人们传看。在家写的是905日志写的都是我们班一天一天的趣事。　（河北唐山 刘宇）

A 你指的是那个6星双金狮任务吧。这个任务刚开始的时候只有一只较小的金狮，但是只要一到10分钟之后，另外一头大个的金狮就肯定会出来，到时候1挑2就会陷入比较麻烦的地步。所以战术思想方面是要在10分钟内务必将第一头金狮解决掉，具体打法方面推荐“冰系太刀+耐震装+陷阱”的组合，这套组合攻击输出够高且只要你的操作不是太烂的话就足以安全完成任务。另外也可以考虑弓装，穿轰隆S，配出早食、耳栓、耐震，头要用剑装的，拿上冰弓射连射，顺时针绕着它走，激光时可以打2下，怒了的话最好只射一下。回避装备方面常用的主要有飞虫、蝴蝶以及迅龙G，首饰方面可以考虑回避珠和光避珠，如此回避性能就能达到15点，可以发动回避2了。双刀（剑）的最强武器其实有好几个选择，毕竟根据各自属性的补正不同没有绝对的第一，个人认为最有竞争力的候选者当属“双龙剑（太极）”和“双龙神（黑天白夜）”了。就综合属性来说太极无论冲斩味、攻击和属性攻击方面来说是最优秀的。配合利、匠可以让此到在古龙战中发挥出最大的攻击力，绝对值得做的武器。其实怪物猎人的原则还是“打什么怪用什么刀”，没有绝对的最强。那个，虽然我也看春晚，我也看小沈阳，不过被人感谢八辈祖宗的感觉还真是难以言表啊……（汗）自己有空写点喜欢的东西挺不错啊，记得“无数年前”，龙哥还是学生的时候，也爱自己瞎写些故事，然后拿同学好友做书里的各种角色，哈哈，挺好玩的。

Q 请问NGC版的《生化危机·代号维罗妮卡》中克莱尔中毒了，血清在什么地方找，里面有什么隐藏要素，如无限枪，衣服等，要什么条件下才能打出？（青海西宁 暴君1号）

A 血清就在武器药品库一进门的那个棚子上，可以看到有一个小小的，不起眼的红色袋子，那个就是了。最终战在面会有两盒霰弹枪子弹，然后进出门两次后就会又有两盒，进两次然后得到就是无限了，不是只有两盒。以任何难度打爆游戏后，就会有一个新增的隐藏模式“Battle Game”，这个隐藏模式没有武器限制，以完成时间来评定等级。当克里斯进入训练所B1F的所长室后，搜查室内一个木柜，打开第四个抽屉可取得“黄金枪模型”，通关后就可使用隐藏人物斯蒂夫。在Battle Game中选用克里斯，击倒最后的威斯克后，下次再玩的话就能使用威斯克了。以克莱尔来完成Battle Game后，再游玩时便可使用身穿赛车女郎服装的克莱尔，武器方面也会有所变化。使用克里斯、史蒂夫、威斯克、克莱尔及赛车女郎版克莱尔完成Battle Game并取得S级评价的话，下次游玩时便可使用最强武器火箭炮了。

Q 小弟最近在温习GBA上的恶魔城月轮（用PSP的模拟器玩），关于这个游戏，我有几个问题想向龙哥请教：1、有没有关于卡BUG可以出城以及用法？2、有无关于卡片的BUG以及用法？3、打斗技场有无技巧了，除了升级以外？4、有无隐藏模式及其密码？
（河南邯郸 刘伟）

A 1、关于月轮的出城，有好多种方法，包括“上出城”法、“下出城”法、特殊门出城、骷髅顶上出城法、定时错位法等等。以“上出城”法为例：站在任意一个可以上下切换版面的地方，距离不要太高了，否则跳不上去的→发动有召唤卡片的能力→然后小跳，快要切换版面的时候（切换前）立刻发动召唤能力，然后人就会错版被抬到最高处→最后人就会出城到最上面房间的天花板上，不过有可能会出现花屏，“月轮”的出城法没多大意义。2、“月轮”的卡片BUG：开始新游戏的时候，身上是没有卡片的，此时你只要拿到任何两张卡片，就能使用所有卡片的功能，包括召唤功能（虽然没有这些卡片）。方法如下：首先进入背包打开DSS卡片功能→选中你拿到的这两张卡片→退出菜单，然后按L键看到主角身体快要亮一下的时候瞬间在切换背包→再进入DSS换出你没拿到的卡片→退出菜单，这样你就有没拿到的卡片的功能了。3、在斗技场有条比较无耻的秘技：在打斗技场之前，一定要有足够的加MP的药水，进入斗技场，然后在见到敌人后进入DSS装备画面，装备最强召唤→然后加MP→退出后马上启动DSS（这时候时间是停止的，MP在这一瞬间不减少）→然后快速使用召唤。如此反复，即可轻松搞定。4、隐藏模式：将游戏打穿一遍后，重新开始游戏，在决定姓名画面输入“FIREBALL”，就能进入MAGICAN MODE，在该模式下，角色的MP和INT值都很高，而且卡片收集也非常快；完成MAGICAN MODE后，重新游戏时输入“GRADIUS”，就能进入FIGHTER MODE，该模式下角色的HP、STR和DEF值都很高；完成FIGHTER MODE后，重新游戏时输入“CROWSBOW”，就会进入SHOOTER MODE，该模式下角色一开始就有250个心，副武器的威力增强，对心的耗费也有所减少。

Q 龙哥好！《恶魔城·苍月十字架》中，我已经将最上层的BOSS打败了，要怎样才能引发特殊剧情呢？另外从一个镜子转换到另一个镜子所需要的魂是什么呢？
（四川成都 杨平）

A 在“苍月”中也是中是有多重剧情的，正常游戏下最后回到“狂乱之花园”，那里有一个从前不能进入的BOSS屋，现在可以进入了。进入之前有两种选择，如果没有装备“弥那的项链”（ミナのおまもり），则在苍真进入之后教主会把弥那杀死，之后苍真体内的混沌力量迸发出来，德古拉再一次苏醒了……如果装备了“弥那的项链”，则在苍真进入房间、教主把弥那杀死后，有角指出那是假的，而事实上这个被“杀死”的弥那也确实是DOMMITRI假扮的。之后来到“罪人之塔”那间冒着黑烟的屋子，JULIUS用大十字把门打开，有角跳了进去，苍真也跟着进去，这里的路线并不算复杂，走到尽头就会见到死神并引发BOSS战。BOSS战后往左走进入最后的地点“深渊”，深渊的地形可以说非常简单，途中需要干掉一个吸血鬼BOSS，在最后的SAVE ROOM补充完后，苍真来到一个血色的空间，见到有角被打败，教主被DOMITRI杀死，但DOMITRI无法掌控魔王之力，使自己变成了巨大怪物……将其解决掉之后就会迎来真正的GOOD ENDING。进入镜中世界需要的是第112号魂，这个魂是在打败BOSS镜魔之后得到的，你现在身上应该已经有了，有了它就可以进入城顶的镜内打火魔。

Q 小弟有个《黄金太阳·失落的时代》的问题想要请教，三叉戟在哪里可以拿到？打八岐大蛇的那把剑在出云村中的什么地方可得到呢？　（广西北海 小禽）

A 三叉戟需要先收集其分部在各处的三个部分，部件之一在地图最南端像南极洲的陆地，走到最深处看到一座塔，进入塔中，在塔内某层中间一条路用爆炸可得到三叉戟的一部分；部件之二需要先回第一个村子的教堂取得海神之泪，然后到一旁的海神洞窟，走到和教堂一样的那个雕像前，放上海神之泪，爬到顶端取得三叉戟的部件；部件之三是安格尔遗迹，在最北边大陆一条短短的海岸线登陆，前面的塔就是，这里的地形非常复杂，最后在塔顶可以取得海神三叉戟的一部分。之后到塔旁边的村子



←今年E3展的任天堂发布会上，终于公布了《黄金太阳3》的发布计划，对粉丝们来说绝对激动人心吧。

里，在村子上方追海贼之后在山洞里遇到一位老奶奶，与其对话后可以将三个部件复原成完整的三叉戟。天丛云剑是在打败八岐大蛇后，用学会的“沙化”魔法将其身后的小河流沙化，之后去小河流右边的尾端调查，即可获得。

Q 小弟有个关于GBA游戏《赛尔达传说·不可思议的帽子》的问题想要向龙哥请教，那就是风之宫殿的所有钥匙怎么获得？我在这卡了很久了！　（内蒙古赤峰 杜国宾）

A 在有四个骷髅头的地方，先利用纵分身推开上面石板，再用横分身把石板推上去，拉开关得到钥匙一把，从左边落到1F，检起第一把钥匙。之后在需要击破一个石像的地方，用分身踩下右边的机关门就会打开，上去变小后再去左边激活石像，干掉它后拉开关掉下一把钥匙，再缩小后落入下方空洞到1F，往右进入房间再变大能拿到心之碎片，左下的石版可以推，回到有钥匙的房间，检起第二把钥匙。得到挖掘手套后继续往右回到拿地图的地方，开左边门，拉开关后冲刺过桥，往右击破三个魔手出现魔法阵，继续往右，避开机关后用分身下去踩机关，第三把钥匙就会出现，回到刚才打三个魔手的地方，变小后通过滚柱下方的门往左走，进入小洞内可以挖到最后一把钥匙。按照地图的标注穿过最后一道门从右边的空洞中掉下去就能得到BOSS钥匙。

豪游根特别版 新闻图片区



《铁拳6》主题无线游戏摇杆将会与游戏绑在一起推出，售价150美元，约1025元人民币。



由美国厂商CTA Digit的Wii专用保龄球控制器“WI-BOWL”，能像真正的保龄球一样投。



由名越稔洋主持的《龙如》系列最新作招聘夜店小姐的面试已经正式展开。

为了纪念“多罗”诞生十周年，7月份在日本镰仓站将举办一系列与多罗相关的活动。



最近网上流传的，索尼准备推出用以对抗苹果手机的playstation手机。

次世代传媒联盟 电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第5期 定价9.8元

本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语 蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的“怪圈”。



■SO COOL 2009年第(6)期 定价15元

《搜酷》6月号挟变形金刚版周杰伦一同火爆上市。潮流圣经《搜酷》带来了同《变形金刚2》一样热辣的搭配潮流盛典。如何跟上博尔特的时尚造型？怎样寻找最适合自己的夏日装扮，赶紧翻开最新《搜酷》吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期	9.80元
2008年(6－7合刊)	15.00元
2009年第1～12期	6.99元

电子天下·掌机迷

2008年第1-18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1-6期	9.80元

动感新势力

64、72、74-77期(其它已售完)	9.80元
66、72~77期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3－12期	15元
2008年1－12期	15元
2009年1-6期	15元

口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

郑重向您承诺：

★更高星级认证；更多购物保障

● **游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年7月30日。本版广告联系电话 010-64472729转401

● **商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。









PS2 9万系列		PSP3000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1150 南京阿童木	2750 北京报价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1180 上海报价	1200 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1150 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1200 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1200 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机问题回答

问：夏天玩Xbox360需要注意什么？如何防止三红或E74等问题？

答：造成Xbox360出现故障的最重要原因就是主机过热。夏天的室内温度比冬天要高很多，即便家里开着空调也不能达到冬天的室内环境，因此，在夏天最重要的就是不能让主机连续工作时间太长。最好玩两个小时就让关机冷却至少15分钟，玩家也可以适当休息，保证健康。如果玩家想要多一层保障的话，建议安装散热风扇，不过就算安了风扇也不要增加游戏时间。至于安装水冷系统，由于要对主机进行较大的改动，建议不要随便找人改装，一定要找有丰富经验的店家，并且在购买水冷系统时也不要贪图便宜，否则制冷效果还不如风扇。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

萝洛娜 *Rororina*

本作的主角。年幼之时，因为生病的双亲得到阿斯特里德的帮助，作为治病饯代价，就让萝洛娜住进工房里工作，成为阿斯特里德的弟子，帮忙打杂。性格悠闲文静，基本算是个很阳光的女孩。冒失的个性使得她经常糊里糊涂地做些傻事，所以不管做什么事都经常以失败告终。因其带有不幸的体质，经常被周围的人弄哭。

丹托里斯 *Tantoris*

飘逸的花花公子，随性的在各个国家间游荡的吟游诗人。没有特别的目的和理由，只是无所事事地闲逛。出身于阿兰多王国，因为偶然有事回到故土时，和萝洛娜相遇。因为擅长乐器，他那纤细的手指所弹奏出的曲子就连动物都会被其音乐所征服。另外，与其奢华的打扮相反，他从小就一个人独自旅行，所以非常有能力。

丽奥列拉 *Lionela*

一边表演人偶剧一边在城镇之间旅行的街头女艺人。偶然在访问阿兰多的事后和萝洛娜相识。是在钱包掉了以后满街埋头乱找搞得自己迷路的时候，萝洛娜捡到钱包并还给她的时候相识的。她带着两个玩偶，能以自己的意识说话。黑猫名为好罗好罗，是个顽皮且说话很损的男孩，黄猫是阿拉娜，是个很可靠的女生。

吉欧 *Gio*

武艺超高，自称是隐居者的老人。能接受来自任何人地挑战。在杂货店因为某些无聊的争执而和萝洛娜认识。平常没什么事情做，一般都在镇里晃荡，视乎有时候会到镇外拿怪物作为剑术修行的对手。据他本人说，从小孩的时候每天都会练剑，因此现在其外貌和体力一点都不像是年过40的人，剑术远高常人。

库迪丽亚 *Cuderia*

和萝洛娜从小玩到大的女孩，经常会跑到工房来和萝洛娜玩，对她说教，指出她身上的缺点。特别是萝洛娜被托付工房的事物后，就找各种各样的理由跑过来主动帮忙。认为阿斯特里德想独占萝洛娜，所以两人一直水火不容。虽然两人常常吵架，但阿斯特里德总是棋高一招，所以每次都是以库迪丽亚被戏弄告终。

伊库瑟卢 *Yksel*

住在食堂里工作的少年厨师。虽然还只是个实习厨师，可由于食堂店主不在，他就全权负责接待客人，采购食材。并不是特别想成为世界第一厨师，之希望每天能快乐地做出美味的新料理。和萝洛娜、库迪丽亚是从小到大的朋友。因为职业原因，人缘很广，加上自身平易近人的性格，与镇上大部分人都很谈得来。

提法娜 *Tifana*

经营杂货店的女性。数年前和丈夫一起开了这间店，在丈夫逝世后就一个人打理着店铺。作为一个体弱多病的不幸美妇人，很受镇上一些大叔的欢迎。对于比自己年纪小很多却也一个人经营工房的萝洛娜感同身受，相当关心她，是个很明智的人。不擅饮酒，喝醉了就会大声发笑，不管是谁都会跟他胡搅蛮缠。

哈盖尔 *Haggel*

远近闻名的武器店老板。因为常年从事锻冶的工作，肌肉发达，身体健壮，性格也非常豪放。有人拜托他的事情基本都不会拒绝。一如既往的可靠老头气质。相反也有纯真的一面，比如说半夜偷偷设计少女喜欢的洋服。非常在意自己的头发，因此直呼他的名字的话其就会很生气。因为他的名字就是“秃子”的意思。



斯特鲁库 *Sterkenburg*

阿兰多王国的骑士。从服装上就可以看出，这个国家的骑士几乎只是名义上的称号，城里工作的人个个都可以算是骑士。而其中只有他像骑士一样在尽职，每天都会勤练剑术，为人认真老实且能力出色，所以身边的人会硬塞给他一堆工作和麻烦事。这次又被任命去宣告炼金工房停止营业，而且还要监管工房三年的考核。

阿斯特里德 *Astrid*

萝洛娜的炼金老师，工房的前店主。虽然年轻的时候是远近闻名的天才炼金术师，但最近只热衷于自己感兴趣的工作，除此之外则成天吊儿郎当的，等注意过来时店里已经完全没有客人上门了。不过他本人却完全没放在心上。一眼就看中了幼年时代的萝洛娜（可爱，好玩，很好欺负等诸多理由），而把她收为自己的弟子。

霍姆 *Hom*

某日阿斯特里德领养回来的孩子。好像拥有炼金术的相关常识，阿斯特里德让他来帮萝洛娜作事情。性格上总是沉默无表情，出了大事也相当沉着，偶尔开口，也会以一副比萝洛娜年长的大人口吻来发言。对萝洛娜和阿斯特里德的任何要求都是绝对服从，无论什么事情都会帮忙，没有任何怨言。相反，不给她事情干就会闹别扭。



←霍姆对萝洛娜的吩咐和要求绝对服从。

忠心的霍姆 萝洛娜的好助手

Atelier Rorona
アーランドの錬金術士
ロロナのアトリエ

□文/七曜

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：萝洛娜炼金工房 阿兰多的炼金术士		2009年6月25日	
	角色扮演	Gust	7200日元	日版
	BD	1人	715K	全年龄

在城镇中结识和雇佣新同伴！

在游戏刚开始，出门后玩家会遇到くーちゃん并成为同行同伴。这里就涉及到“雇佣”的系统，与城市里特定的人对话即可邀他们加入队伍（选择“仲间にする”），最多可以邀请两名同伴，不过初期玩家可以邀请的同伴非常少，尽量去结识更多的同伴对战斗和要素会更有帮助。与同伴一起出城后可以共同参与战斗。请注意“雇佣”这个词，也就是说邀请同伴是要花钱的。想要解雇同伴时，在菜单的“ステータス”按方块键选择“解雇”即可。ステータス菜单内同伴的“交友值”决定了雇佣费用，交友值越高雇佣费用就越低。


↑和各个同伴经常交流感情，当好感值上升后，雇佣时就能少花钱。

在游戏中切忌单兵作战，多收同伴对于战斗有很大的帮助。

关于战斗基本常识要素的讲解

战斗中玩家只要将敌人全灭即可获得胜利，反之如果玩家方面的所有队员战斗不能，就会被遣送回城，所以务必注意角色的HP值，不过本系列一贯的战斗都不是很难。战斗中画面左上的命令包含了“攻击”、“スキル”、防御三个指令，“アイテム”指令为萝洛娜专用；右侧的绿色槽为HP槽，“攻击力、防御力、素早さ”三个数值分别代表了角色的攻、防、速。由于本作不存在MP的设定，使用技能（スキル）就会消耗HP，请玩家们务必小心使用。当玩家升级时可以获得技能点数，在菜单的“ステータス”命令下可以使用技能点数来强化现有技能。新技能一般都是在升级时获得，部分武器中也会附加技能，不过玩家如果没有装备相应的装备的话就无法使用。



必杀技的发动和各种异常状态



本作中也存在必杀技的设定，当玩家的等级达到一定程度后可以习得必杀技，根据角色不同必杀技的发动条件也不同，不过必杀技的发动基础条件是一样的，那就是必须把战场的属性提升到最高等级，另外必杀技与技能不同的是不会消耗HP，但注意战场属性的等级会清0。本作中也有多种异常状态的设定，毒，HP徐徐下降；咒い，无法恢复HP；暗暗，命中率、回避率下降；麻痹，一定概率无法行动；眠り，行动不能，受到攻击恢复；レベルドレイン，暂时等级下降。异常状态玩家可以用相应的道具或是技能回复，只要战斗胜利就可以自动回复所有的异常状态。敌人同样可以进入异常状态。另外玩家使用过期变质可疑的道具也可能进入异常状态。

本作的战斗其实已经很简单了，几乎等同于DQ系列的战斗难度。

援护攻击的发动方法和发动时机

战斗存在援户攻击的设定，当同伴蓄满绿色的“援护点”后即可操作发动，援护点在画面右下角同伴头像的上方显示，会随着战斗回合的经过会慢慢积累，最大可蓄满三个，蓄满最少一个后，在特定的时机按下“R1”或“L1”时（两个按键代表了两个同伴，萝洛娜只能被同伴援护而无法去援护同伴，按键时机在角色头像旁会有提示），同伴就会同萝洛娜发动连协攻击或帮萝洛娜承受攻击了。具体的发动时机有3个：1、萝洛娜发动攻击时可以发动，同伴会在萝洛娜攻击后再次进行攻击；2、萝洛娜被攻击时可以发动，援护同伴会帮萝洛娜抵挡攻击，不过注意援护同伴的HP必须大于萝洛娜；3、特殊发动，这一类是根据同伴来决定发动方法的，一般都是在萝洛娜濒死时出现的援助，玩家可以自行尝试。



本作核心系统——炼金合成

在アトリエ调查炼炉或是从菜单中选中“调和”命令即可开始调和操作，调和是通过对道具或素材的加工来炼制新道具的系统，调和的基本流程为“通过参考书获得方案根据→方案收集素材→开始调和”，。完成任务需要不断调和，调和需要收集调和书，随后收集素材，最后配合适当的相性值，调和出具有一定附加属性的要求道具。调和需要的调和书可以在杂货铺、食堂购买，迷宫中的宝箱或者打倒BOSS也会掉落。而素材则可以通过购买或是野外、迷宫采集的方式获得。

需要注意的是，制作道具会强制经过一些时间，玩家可以通过决定制作某道具时萝洛娜的表情来判断成功的概率，调和一旦失败，所使用的素材就会丢失。因为缺少材料等原因无法调和的物品会在调和菜单中以黑白色显示，反之可以制作的道具则会显示褐色。了解了调和大致的操作步骤后，系统会提示玩家们尝试制作“中和剂”。我们首先从菜单中选择制作“中和剂”，调和道具时会消费萝洛娜的HP，一次性调和大量物品时除了需要注意素材能问题外也要考虑萝洛娜的承受能力，调和过程中如果萝洛娜的HP降为0会使调和成功率大幅降低，务必留心。

↑在战斗结束后，也有可能获得炼金用的素材，所以玩家们还是应该勤加收集。

关于战斗中属性效果的讲解！

玩家可以通过战斗画面左下角的图标来确认战场上的属性，一般情况下战斗开始时是表示为“0、0”的无属性状态，随着玩家使用特定的攻击或是道具，会影响战场上属性的变化，比如玩家使用火属性攻击时战场的属性就会向火属性发展，战场变为火属性后（将0提升至1或以上），玩家再使用火属性的攻击就会更加强力，反之如果使用对立属性的攻击就会被弱化（同时也会改变降低战场属性），当玩家遭遇强力敌人时，利用属性的优势来攻击敌人是最明智的选择。


↑在迷宫中到处都分布着各种各样的素材，玩家需要仔细寻找。

属性的相克也是同类游戏中最常见的战斗常识，本作当然也不例外，而且本作在属性相克时，效果十分明显。

关于人气提升与支线任务的关系

在本作中想提升人气，只要去完成支线任务（クエスト）即可，在王宫里与女骑士エステイ对话即可接受分支任务，分支任务都是城镇居民各种琐碎的请求，比如收集某某素材或是消灭某某怪物等，相应的玩家也是有报酬可以获得的。接受任务前玩家可以在任务明细的界面中确认任务的具体要求和事项。完成任务可以不但可以获得奖励并且能够提升萝洛娜在城镇中的人气，需要注意的是任务一般都有时间限制，玩家完成任务花费的时间如果超出预定不但会被克扣报酬，人气也会受影响，另外退掉已经接受的任务也会影响人气。选择任务时，可以通过“思いふける”来确认萝洛娜的反应，反应越好说明完成难度越低。


↑当将本作通关以后，对于这位系列史上年纪最小的炼金术士的印象很深。



苍之魔道书，

本作是由《罪恶工具XX》的制作公司ArcSystemWorks开发的格斗游戏全新作，沿用GGXX的很多经典要素，进行强化改良，并借助新世代主机的性能大幅优化游戏画面，《苍翼默示录》展现了其原创格斗新贵的新生代气息。身为原创第一作，虽然角色平衡性存在一定不足，但爽快耐玩的战斗系统颇值得深入研究，本次我们就对核心的战斗系统进行逐步解析。 □文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：苍翼默示录		2009年5月25日	
	对战格斗	ArcSystemWorks	7140日元	日版
	BD/DVD	1~2人	记忆卡容量未定	12岁以上

进攻篇 二段Jump，空中DASH

大多数角色跳跃后可以在空中进行二段跳，Taokaka可以进行三段跳跃，Tager没有二段跳。快速输入下、上可进行拥有残像的大跳跃，即High Jump，HJ同样可以二段跳和空中DASH。连续输入前或后两次即可前冲DASH或疾退DASH，跳跃后可以进行一次空中DASH，但二段跳后不可以再次空中DASH，同样空中DASH后也不能再次二段跳，只有Bang和Arakune跳跃后可以进行两次空中DASH，而Tager既没有前冲DASH也没有空中DASH。在地面上快速输入 →可迅速进行低空DASH，奇袭进攻非常有效。


↑快速输入斜上、前的指令，可实现快速空中DASH，对施展空中技巧很有用。

进攻篇 Jump Cancel跳跃取消

简称jc，当角色使用可以jc的招数后，立刻输入包含上要素的操作，便可取消通常技的收招硬直立刻跳起，之后可以继续空中连段，当使用可以空中jc的招数时，必须在可以二段跳时才可以jc，即jc与二段跳为同一性质。大部分招式只要击中对手，不管对方防御与否，均可jc取消，但某些角色的个别招式，必须确实命中对手才可jc，实战中需要特别留意。


↑将敌人打至浮空后取消跳起，继续空中连技，是提升连技伤害的重要手段。

进攻篇 DASH Cancel冲刺取消

简称DC，当可以DC的招式击中对手时，立刻输入前冲DASH，便可取消招式的硬直并前冲DASH，以便迅速接近对手展开下一波的连续技攻势，但是，用DC取消出的DASH，角色在一定时间内是不能改变动作的，即角色不能用通常技、防御等动作取消这个DASH动作，如果此时遭到对手攻击是非常危险的，而且只有一部分角色的特定招式可以DC。虽然没有jc实用，但灵活掌握会使某些角色的攻击手段更加丰富多变，在非版边时可实现不少实用的连技。


↑JIN的站立冰冻技就可以DASH取消，冲过去能轻易接上各种连段。


一虫可以进行两次空中DASH，空空可取消两次，用好了连技会非常恐怖。

进攻篇 Gatling Cancel通常取消

简称GC，通常技取消通常技的系统。当角色按照一定顺序连续输入通常技时，就会取消上一段的收招硬直立刻出下一段，形成通常技之间的连段，使连续技更容易实现。每名角色的GC套路都略有不同，但基本上都是A–B–C从小到大的套路，也可以直接B–C这样更简化的连段，之后接续必杀技等技巧是最简单实用的连续技套路。除了地面之外，在空中时也是可以GC的，套路依角色会和地面时有所不同。对战时如果能熟悉对手的GC套路，便能提前预测对方下一步的行动，展开防御或反击。



Heat Guage主被动均可的能量槽

即屏幕下方的能量槽，简称HG槽，是格斗游戏中的一大惯例了。本作使用很多技巧都需要消耗HG槽，某些角色的特定必杀技也会消耗HG槽，当角色使用消耗HG槽的技巧后，一定时间内HG槽的上升速度会减缓。（白面）拥有自己特殊的剑气槽，共分8个等级，每局开始后剑气槽会自动上升，满足HG增加条件时上升速度会变快，共可蓄8条剑气槽，相对的，白面每次使用C系列招式时都会消耗相应的剑气槽，当使用消费HG槽的技能时也一样会消耗同比例的剑气槽，比如50%=4条剑气槽。通常情况下，HG槽的增减为以下情况：


↑白面的普通必杀技都会消耗剑气槽，相对他的气槽比别人上升要快。

增加： 1.攻击命中对手或被对手防御。2.被对手命中或防御对手的攻击。3.成功进行直前防御。4.角色体力低于20%时自动缓慢上升。

减少： 1.使用Distortion Drive（50%）2.使用Rapid Cancel（50%）3.使用Counter Assault（50%）4.使用Astral Heat（100%）5.使用消耗HG槽的特定必杀技，比如白面和JIN。

JIN有专门消耗50%能量使用的强化必杀技，威力和判定都比通常版强很多，有效利用能增强JIN本身较弱的攻击力。

进攻篇 Distortion Drive

简称DD，即超必杀技，使用一次需消费50%的HG槽。使用DD时画面会显示特殊演出效果，华丽的同时威力都很大。不少角色都拥有不只一个的DD技，有些DD技除了消费HG槽外还需要特定的条件。DD技也是可以连段的，某些角色的DD技击中之后还可以继续用各种招式追击，甚至HG槽100%时还能DD技接DD技两连发，消耗整条HG槽造成更大的伤害。此外发动DD技过程中对手无法用Barrier Burst逃脱，有效施展DD能一口气打倒对手。DD的威力依每名角色都有很大不同，有些人威力很低，而有些人甚至能一次扣掉一半体力。

进攻篇 Rapid Cancel

简称RC，消费能量槽取消招式硬直的系统。当攻击命中对手时，同时按下ABC三键，就会立刻取消当前的硬直动作，以便立刻进行追击，虽然要消费50%的能量槽，但游戏中绝大对数招式都可以RC，拥有很高的实用价值，在连续技中的大威力招式命中对手后，用RC取消硬直，之后再次施予连续技，会大幅提高一整套连续技的伤害，也是很多高段位连续技的必要手段。在硬直大的招式被对手防御时RC取消，也能有效防止对手的反击。在一些极限连段中，RC都会起到不可替代的作用，这也是其最大的用处。

引出纷华绚烂的终极格斗

进攻篇 Counter Assault防御反击技

即防御反击，简称CA，防御对手的攻击时输入前+AB，消费50%HG槽使出具有无敌时间的反击技，在被对手逼到版边无法脱身时可以有效解围。不过并不是所有人的CA都带有攻击判定，比如Noel是闪避移动，白面是当身技等，角色间的CA性能都有很大不同。CA命中对手之后同样可以连段，但CA之后施展的连续技无法击倒对手，即使将对手体力扣光也不能将其KO，必须停止本次连段再次攻击才行。

进攻篇 Astral Heat一击必杀技

简称AH，消费100%HG槽发动的隐藏超必杀技，命中后可以直接击败对手。但AH的发动条件很苛刻，必须在决胜局（3局2胜的第3局、5局3胜的第5局），并且对手体力在20%以下才可发动，画面效果极其华丽。原作街机版只有Ragna、Rachel、Nu-13才可使用，本次家用机版打穿一名角色的街机模式后，该名角色的AH即会解锁。



↑虽然使用条件非常苛刻，但成功后的快感和成就感是无与伦比的。

防守篇 Guard Libra防御崩坏天平

防御天平，即破防槽，简称GL，位于屏幕上方的中间部分。由1P的红色和2P的蓝色组成一条横槽，当对战一方防御对手的攻击时，天平就会逐渐向防御方倾斜，逐渐逼近防御方的一端，当到达顶点时，这名角色就会被破防，在一段时间内将无法再防御，此时无疑会非常不利。破防后天平会回到中线位置重新开始计算。当双方都没有进行防御时，GL槽也会缓慢向中线位置移动。另外，当槽即将到达一方顶点时，角色身上会闪现蓝光，提示玩家即将破防。

↑一味防御的话天平很快就会顶到头。

防守篇 Barrier Gauge个人防御槽

就是角色体力槽下方的防御槽，简称BG槽，与角色的各种防御手段息息相关。BG槽一开始是满的，当使用Barrier防御时就会慢慢减少，减到零时就不能再使用。当停止使用Barrier防御时，BG槽过几秒钟后会缓慢恢复，而当使用Barrier Burst"炸豆"后，BG槽就会一次性全部消失，本局内不能再使用BG槽相关的技能，直到下局才会恢复原样。


↑爆BB后防御槽就会消失，还会减少自己的防御力，使用一定要慎重。

防守篇 Barrier防御、护罩强化防御

形象点来说就是护罩防御，拉后防御的同时按住A+B键，角色身前会出现一个防护罩，此时防御对手的任何攻击都不会被磨血，且不会减少破防槽，在空中时可以防御平时不可空中防御的攻击，同时防御的时候会把对手推开更远，不过防御硬直会比平时长一些，使用时会逐渐减少BG槽。在版边被对手压制时有效运用护罩防御可以减少伤害，利于脱身。



网络对战中，虽然有一项"不使用护罩防御"的经验值奖励，但实战中护罩防御的作用是非常明显的，不必为了那一点加成而浪费了这项实用技巧。

防守篇 直前即时型防御

就是格斗游戏中通常说的及时防御，对手攻击命中自己的瞬间防御，角色身体就会闪现白光，防御硬直会比平时短得多，在空中时还可防御平时无法空中防御的攻击，并且还会增加一定量的HG能量槽。相对的直前防御会比平时推开对手的距离短，因此并不适合在版边解围使用，防御对手大硬直的攻击后用来反击比较有用。此外，直前防御和Barrier护罩防御是可以叠加的，效果为两者优点之合。

防守篇 Barrier Burst爆气

ABCD四键同时按，一次性消费全部的BG槽把对手弹开，简称BB的爆气技巧。动作过程中完全无敌，并可取消任何被动硬直动作，包括防御、空中失衡、倒地、被攻击受创中都可以发动，可以说是最后的救命技巧。但代价也不小，使用BB后BG槽本局内就会完全消失，无法再次使用，且角色本局内都会处于DANGER状态，此时受到任何攻击都会遭到1.5倍伤害。因此不到万不得以不要爆BB。还有就是，对方使用DD超必杀技过程中，和自己出招硬直时是无法爆BB的。

倒地起身、空中受身的技巧

本作中角色倒地时是没有无敌时间的，对手可以任意施展连续技加以蹂躏，因此倒地后的起身动作十分重要。倒地起身分为四种：

1.原地起身，拉下+ABC任意键起身，动作时间很短，起身破绽小，但没有无敌时间，适合快速起身抢攻。

2.后转起身，拉后+ABC任意键，角色会向后翻滚起身，有一定无敌时间，能有效拉开距离，但收尾时有无防备破绽，如果被对手DASH或突进技追上容易再次受创。

3.前转起身，拉前+ABC任意键，向前翻滚起身，经常会滚到对手身后与其交换位置，被逼到版边时非常有用，但和后转一样收尾有破绽，对手反应快同样会被追打。

4.紧急受身，直接按ABC任意键，角色会从地上原地跳起并站回地面上，整个动作中完全无敌，但做作时间最长，给予对手的反应时间也最多。

空中受身的作用同样是避免被连续技追击，根据操作方向不同受身后的飞行方向也会不同，空中受身过程中完全无敌，动作中只能使用BB爆气，受身结束后角色可以继续其他动作。

实战相关的其他系统细节要素

相杀：当双方招式的攻击判定碰到一起时，即会出现相杀，双方都不会受到伤害，但可以用通常技或必杀技立刻取消刚才的招式，形成第二次攻击，相杀后不取消依然会继续下面的动作。

Counter Hit：角色攻击动作中，如果被对方攻击命中，就会形成比平时更大的硬直，被连击的机会就会增大许多，即俗称的被"康"了。

↑绚丽的画面是本作最值得称道的地方，相信今后的续作会让游戏更加完美。

攻击等级：本作中角色的招式有具有不同的攻击等级，等级越高扣去对方的破防槽越多，同时也会造成更大的受创硬直，和更长时间的受身不能状态。

投技与拆投：靠近对手拉前+AB，就可使出防御不能的投技，投技后一般都可以施以连续技追击，而在连续技攻击中同样可以使用投技。对手的投技同时按下AB键可进行拆投，拆投后双方互相推开，拆投可以在防御中提前输入，短时间内会持续拥有拆投判定，但输入拆投一次后一定时间内不能再次拆投，利用这些技巧可以演化出丰富的投技战术。

Wii Sports Resort

在去年E3大展上公布的Wii Sports Resort（度假胜地）终于与Wii遥控器的扩展设备“Wii MotionPlus”同时发售了。作为全球销量千万级的大作《Wii Sports》的续篇，本作偏重于更多休闲的体育运动内容，让玩家们足不出户就可以享受到阳光海滩的休闲生活。对于日常生活压力重、没有足够的时间和金钱享受这种轻松假日的玩家来说，《Wii Sports度假胜地》绝对是缓解生活压力的一个绝佳选择。 □文/猴子

游戏之前的准备工作

《Wii Sports度假胜地》无论日版美版，都与一个Wii MotionPlus同捆。本游戏支持最多4人同玩，每个人在加入游戏的时候都必须给遥控器配上MotionPlus。因此要大家一起来玩的话，还必须买齐足够的MotionPlus才行。

Wii MotionPlus的包装内含有一个加长的保护套，默认是与MotionPlus组合在一起的。在正式玩游戏之前，首先要进行遥控器的组装。如果遥控器没有配上Wii MotionPlus，那么就无法进入游戏画面，放进光盘之后只演示Wii MotionPlus的安装视频。在游戏开始前，我们按照视频的提示进行操作。



↑首先确保Wii MotionPlus的LOCK开关处于开放状态，之后将遥控器填进橡胶套的洞口，将遥控器的腕带部分向下拉。



↑之后拉开保护套，让遥控器完全进入洞内，注意边缘不要卡住。卡住的话把保护套拉长，即可将遥控器套入。



↑之后再把保护套拉长，用手指掐紧Wii MotionPlus两边的按键，将Wii MotionPlus与遥控器底部的插口连接。



↑组合完毕之后，将腕带再往外拉到头，之后将Wii MotionPlus的LOCK开关锁上，MotionPlus就固定在遥控器上了。



↑最后将腕带固定在手上，调整卡环的位置，以适合遥控器的操作，保护遥控器在使用的时候不户发生意外。

↑在使用双截棍（鸡腿）的时候，首先将Wii MotionPlus底部的盖子揭开，将双截棍的接口插上去，之后将盖子上的线拉长，像遥控器腕带的线那样绕过双截棍接口，从后面固定住。其实不固定也可以，但是要注意不要把盖子弄坏。



←在不使用Wii MotionPlus的时候，先把背面的闭锁开关打开，之后按住感应器两边的按键，将MotionPlus从遥控器上轻轻拔下，然后再将Wii的遥控器从保护套中取出。MotionPlus不用时放在温度和湿度适当的避光场所保存。

Wii MotionPlus使用注意事项

1：Wii MotionPlus必须与保护套一起使用，不要将MotionPlus从保护套中取出，不要随便把保护套弄脏，否则需要拆下来清洗。

2：在遥控器与Wii MotionPlus连接在一起的时候，必须握持遥控器的部分，不要握着MotionPlus的部位晃动，否则容易造成损坏。

3：当保护套污损破坏不再适合使用的时候，需要另外购买更换用的新保护套更换。更换的时候注意保护套上的榫头与感应器的螺丝洞嵌在一起。

NINTENDO Wii	本刊译名：Wii Sports 度假胜地		2009年6月25日	
	休闲运动	任天堂	4800日元	日版
	DVD-ROM	1-4人	记忆容量4格	全年龄

足不出户就可以享受到的阳光海滩的休闲可以生活

在看过安装演示视频，将Wii MotionPlus组合到Wiimote上之后，就可以开始进行游戏了。首先是游戏的开场动画，保存在本体记忆体中的Mii们一起来到度假胜地——五湖岛（Wuhu Island）和维吉岛（Wedge Island），开始了轻松悠闲的度假生活。这里环境优美，阳光沙滩海岸各种娱乐设施一应俱全，各种运动都充满了热带海洋度假村的色彩。究竟在这里有什么好玩的东西呢？就让我们一起到这个度假天堂去看一看吧！

SPORTS 剑术（チャンバラ）

在度假村中用橡胶塑料材质的剑进行搏击，具体操作方法与剑道有些相似。进入游戏之后，上下左右挥动遥控器即可挥剑，将遥控器对着屏幕向前捅的话可以突刺。按住B键为防御。本游戏包含三大模式，包括试合模式、居合斩模式和组手模式。每个模式的操作相似，但是内容不同。



剑术.1 试合模式

与对手抗衡的模式，是一对一的单挑，规则其实很简单，决斗双方站在水中的高台上，互相用剑搏击，以将对手打落擂台掉进水中为目标。随着对局的深入，对手也将变得越来越厉害。在连续取得胜利之后，获得的熟练度也会增加许多。如果连续失败的话熟练度就会减少。

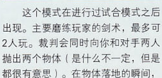




剑术.2 居合模式



这个模式在进行过试合模式之后出现。主要磨练玩家的剑术，最多可2人玩。裁判会同时向你和对手两人抛出两个物体（是什么不一定，但是都很有意思）。在物体落地的瞬间，会提示斩切的方向，按照提示的方向挥剑，谁先把目标物切断谁就会先得分。先达到指定分数者为优胜。





剑术.3　组手模式

这个模式在进行过居合模式之后出现，类似过关游戏，让人想起《战国无双KATANA》，但是要简单很多。只要操纵自己的Mii一路往前狂砍即可，注意有的敌人穿着护甲，一刀砍不倒，另外如果被敌人防住的话会有硬直，极可能中招。敌人从弱到强分为绿黄红紫黑五种颜色。



SPORTS　滑水（ウェイクボード）

滑水的操作很简单，横卧遥控器像握着把手一样，在前面的船牵引下，左右倾斜。在偏离拖船留下的水印一段距离之后突然改变方向，就可以跳起来。落到水面的时候用遥控器调节滑水板的位置，平稳地落在水上即可得分。在一定时间之内取得的分数越多，最后的排名就越高。



SPORTS　飞盘（フリスビー）

按住B键拿到飞盘，之后用十字键调整角度，挥动遥控器，松开B键即出手。出手的时候，遥控器的倾斜程度将决定飞盘的空中位置，注意飞盘的方向。在扔飞盘的时候需要注意方向和角度问题，和真正的扔飞盘一样，角度实际上是从侧面计算的所以在出手之前要向一侧偏一下身子。



飞盘.1　训练狗狗

控制飞盘落在指定的范围之内，越接近中心点红色的部分，得分就越多。有时候会出现气球，如果飞盘的轨迹经过气球所在的地方，就可以将气球击破。另外如果狗狗能够跳跃接盘，也可以增加评价。这个模式考验投手的细节操作，也是Wii的最新周边Wii MotionPlus发挥能力的地方。



飞盘.2　飞盘高尔夫

游戏规则和高尔夫类似，只是将高尔夫球换成飞盘。飞盘有3种大小，飞行距离各异。选择合适的飞盘，在最少的投掷次数之内到达指定的圈内，就赢一局。如果出界次数过多则失败，进入下一局。比赛共分三洞、九洞和十八洞三种洞越多最后的得分就越多，但是耗费时间也越长。



SPORTS　射箭（アーチェリー）

使用双节棍进行游戏，注意要左手拿遥控器，右手拿鸡腿。首先按下A键架弓，按鸡腿上的Z键拉弓，此时出现一个圆形，保持该圆形与靶子为同心圆状态就可以离靶心更近。该游戏分为3种难度，中级难度为移动靶，上级难度增加了障碍物。另外场地中还有加分的隐藏目标。



SPORTS　篮球（バスケットボール）

这个运动只需用遥控器即可进行操作。核心动作“投篮”需要双手将遥控器举过头顶，向前戳，松开B键即完成投篮的动作。这个玩法实际上很消耗体力，它需要玩家全身（至少是上半身）配合作出动作，如果玩的时间太长的话，玩家会感觉疲劳，因此每玩一段时间之后请休息片刻。



篮球.1　三分球模式

这个模式是投篮练习。在规定的时间之内投球，命中越多越好。注意投篮的力度还有时间，在时限之内尽可能多的进球，就可以获得更高的分数。不要等球进篮才投入下一个球，只要保持好动作和角度，不停地把篮球投到筐中即可。这个模式可以作为正式比赛的练习模式使用。



篮球.2　试合模式

这是非正规的三人篮球比赛。控球的时候按A键或者十字键就可以把球传递给队友，投篮的时候操作跟刚才讲过的一样。当敌方控球的时候，在对手面前挥动遥控器可以断球，当对手投篮的时候，做出投篮动作就可以使出“盖帽”的技巧。在规定时间之内得分比对手多即可取得胜利。



SPORTS　乒乓球（ピンポン）

这个模式和上一代的网球类似，毕竟乒乓球是从网球发展而来的嘛！只是游戏的场地小了许多，人与人之间的较量也集中在手腕上。由于遥控器尺寸的原因，球拍适合握持，拇指和食指端拍比较困难。它主要分为2个模式，正式比赛（试合）模式和对打的练习模式。



乒乓球.1　试合模式

这个是接近标准的乒乓球比赛，以6分为一局，先满6分且领先2球者获得胜利。打法和现实中打乒乓球差不多，注意对手的一举一动，以及反击的时候正反手的运用。因为乒乓球台子比网球场小，所以出界的情况也更多一些。利用对手的失误得分是取得胜利的关键。



乒乓球.2　连续对拍模式

只要打过一场乒乓球之后就可以选择这个模式了。游戏的规则极其简单，双方用球拍展开拉锯战，实际上电脑始终能够接住你的球，因此这个模式永远会以失败告终，其实是在考验你连续击球的能力。注意桌上会出现一些东西，用球打中这些物体的话可以获得额外的分数。



SPORTS 高尔夫球（ゴルフ）

高尔夫的操作和前代相同。十字键可以调整击球方向，把遥控器竖直向下，按住B键即可校正位置。挥动遥控器为挥杆，按住A键的时候才能真正击球。击球的瞬间，手腕的弯曲和遥控器的位置将影响球的方向。击球力度由挥动的幅度决定。本游戏也分为三洞、九洞和十八洞三种模式。



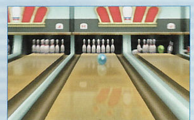
SPORTS 保龄球（ボウリング）

这个运动也是继承自前代，因为大受好评，所以再次入围。保龄球的操作看起来复杂其实很简单，A键切换移动方式和角度，当显示为红线的时候按十字键的左右方向可以平移，显示为蓝线的时候调整角度。按住B键助跑，将遥控器送到前方，松开B键即为投球，玩时要注意安全。



保龄球.1 标准模式

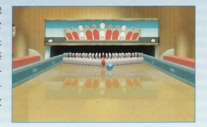
这个模式和普通的保龄球馆里的打法一样，一共10局，每局可以投球2次，如果一次投球击中全部的瓶子就可以获得STRIKE的评价，获得最高的分数。在打满10局之后即计算得分，如果多人对战的话，最后以得分最高的人为优胜者。这个模式最大的优点是一个遥控器可给多人使用。





保龄球.2 100瓶模式

超级拉风的100瓶组合的保龄球三角大阵，这种场面估计在平时不常见。但是规则和标准模式一样，也是每局两投，累计算分，总共10局。每次击球的时候尽量朝中间的红色瓶子出手，打倒红瓶就可以令其他的瓶子倒下，达成STRIKE。打倒的瓶子数量越多，得到的分数也就越大。



保龄球.3 障碍模式

这个模式在普通模式的基础上增加了障碍，具有更大的挑战性。玩家必须细心挑选角度和位置才能命中，如果球被障碍弹回的话，就和滚地沟一样没有成绩。当难度提升之后，会有更大的障碍，最后还会有移动的障碍出现，必须把握好时间和角度投球才能命中目标。



SPORTS 水上摩托（マリンバイク）

本运动使用双节棍操作，左手持鸡腿，右手握遥控器，按A为加速，左右倾斜可以控制摩托的方向。抖动控制器可以做出跳跃动作。水中的摩托车控制与陆地的摩托更难控制，加速和转弯的时候更考验技术性，玩家们在经过足够的练习之后再进行实际模式比较好。



水上摩托.1 钻圈模式

规则很简单，尽快钻过场地中的圈，钻过圈时候的秒数为得分，其中钻过小圈可以得分加倍。注意速度的控制，在转弯的地方钻圈的时候要减速，否则容易走错方向。道路的转弯点很多，需要注意控制摩托。完成所有的钻圈之后计算总成绩，对战模式下成绩多者获胜。



SPORTS 皮划艇（カヌー）

这个运动很费体力，最好每玩10分钟左右就休息一下。玩的时候要双手竖握遥控器，十字键的一端朝向下方。像划船一样左一下右一下地划动，即可前进。单划一个方向可以控制船的转向。单划左边就偏右，单划右边就偏左。在划船的时候需要注意动作和节奏，不要跑偏。



皮划艇.1 挑战模式

在规定的时间之内划出一定的距离即可。注意必须沿着场地赛道的划线划艇，否则划出来的距离也不算在内。另外这个游戏还有协力与对战的模式。众人可以一起划艇，要求大家齐心协力，做好配合，就可以把船划得更快。这个游戏的多人模式很适合朋友们一起玩。

SPORTS 自行车（自转车）

本游戏也需要使用双节棍玩，一上一下地摆动鸡腿和遥控器就可以蹬车，控制方向的方法和水上摩托一样，同时按B和Z为刹车。需要注意蹬车的时候会消耗体力，一旦体力不支就会停下来，之后角色就会喝水回复体力，会耽误一点时间。所以蹬车和缓冲的结合是十分重要的。

自行车.1 公路赛模式

在这个模式中，玩家与其他29名对手一起参加公路赛，以争夺名次为目标。在骑车的时候跟在对手后面吹风就有助于回复体力（不知道为什么会有这样的设定，难道要玩家控制的主角化作千风？），另外要注意上下坡的地形，要保留足够的力气在上坡的时候使用。



SPORTS 空中娱乐（スカイレジャー）

这个活动包括三部分。高空跳伞部分就是玩家们在第一次玩游戏的时候，出现开机片头的时候所体验的运动。游览飞行和对战飞行是驾驶飞机周游全岛的模式。在这个模式中玩家可以鸟瞰到整个度假村的景色，在这个人间仙境一般的岛屿进行一次海陆空全方位的旅游。



空中娱乐.1 高空跳伞

跳出飞机之后，用遥控器调整空中的位置，尽可能多地与周围的伙伴连在一起，每隔一段时间就会有专人为你拍照。经过几次拍照之后就可以集合了，控制角色钻过其他人组成的圆圈（有一定难度），最后大家一起拉开伞包。着陆之后根据拍照中人数的多少决定成绩。



空中娱乐.2 游览飞行

驾驶水上飞机游遍整个度假村，飞机的操作就像手持纸飞机一样，可以爬升、俯冲。岛上许多观光景点都有一个“i”的标记，与该标记重合就表示采集了一个地点。在有限的时间内，采集的景点越多，最后的成绩也越多。飞行模式支持对战，还有多种线路可选。



Wii Sports Resort开发团队访谈

在《Wii Sports Resort》发售之后，任天堂的Wii官网上登载了社长岩田聪与制作人员就游戏制作理念方面的对谈，虽然《Wii Sports Resort》看上去是很简单的游戏，但是却给人带来了很大乐趣。

岩田 今天我们把《Wii Sports Resort》的制作团队聚集在一起，大家来谈一谈游戏的制作。首先各位自我介绍一下，你们都是负责游戏中哪个部分的呢？

佐藤 我是情报开发本部制作部的佐藤贤太。这次担任游戏的程序员，主要负责的是“剑术”和“乒乓球”的部分。在前作《Wii Sports》中，我负责的是Wii Sports“网球”部分的制作。

岩田 在制作前作《Wii Sports》和开发本作中间这一两年里，你在做什么呢？应该不会无所事事吧。

佐藤 一年前我负责担当《Wii Fit》的制作。我负责的是其中“慢跑”的部分

岩田 啊，原来那部分是佐藤先生负责编程的啊。接下来请堂田先生说一说。

堂田 我是制作部的堂田卓宏。我和佐藤同样是负责编程工作的。在前作中，我负责的是Wii Sports“拳击”部分的制作。

岩田 “拳击”部分制作用的时间很短，但是完成的效果十分不错。

堂田 当时岩田社长还问我：“真的能按时完成吗？”似乎很不信任（笑）。

岩田 当时你的回答是“我会努力的。”（笑）。

山下 说起来还真是危险呢，差点就做不完了。

堂田 最后大家都累得气喘吁吁的。

众人 （笑）

堂田 说起来，在制作前作的时候，之后，我们参与了许多实验性的制作，在制作《Wii Fit》和《马里奥赛车》的时候也帮了一些忙。

岩田 是啊。接下来轮到岛村先生了。

岛村 我是制作部的岛村隆行。在前作中负责导演和“高尔夫”、“保龄球”的制作。

岩田 最后请山下先生说两句。

山下 我是制作部的山下善一。在《Wii Sports》中负责“棒球”、“拳击”的制作，之后我担当制作了Mii Contest Channel。在08年3月的时候开始参与《Wii Sports Resort》的开发。

岩田 大家来谈一谈对Wii MotionPlus的印象。大家听到这种新周边的构思的时候，最初是怎么想的呢？

佐藤 当时我们对使用Wii遥控器的游戏，对很多游戏进行了操作实验。

岩田 这些实验的结果，被用于完善新作《Wii Fit》中的“慢跑”这个游戏。宫本茂先生对此大加推举，最后完成了《Wii Fit》的制作，真是太好了。

佐藤 只是，在进行了诸多实验之后，我们感到Wii遥控器的加速感应器的灵敏度已经处于极限状态了，我们还是想让动作变得更真实一些。

岩田 在运动和回转的时候，加速感应器的功能确实已经做到了极限。

佐藤 因此我们听说新型感应器处于开发之中，都感到十分期待。如果使用了新的设备，以前不能做到的动作现在也能做出来了。

岩田 原来如此。堂田先生是怎么想的？

堂田 我和佐藤先生一样，使用Wii遥控器进行了很多试验，在游戏中尝试了很多动作，最后感觉做到某种程度之后就觉得已经到头了。后来听说了新的感应器，我觉得又可以做出新的东西来了。

岩田 岛村先生认为如何呢？

岛村 在制作前作的“高尔夫”的部分的时候，宫本先生说“这样用力的打法没有意思”。之后当我听到有关Wii MotionPlus的构想的时候，我觉得宫本先生提出的问题解决起来变得很简单了。

岩田 山下先生呢？

山下 我也是一样，在最初听说这种设备的时候，只是纯粹的期待而已。当时我不知道这个东西可以做出多么精细的动作，只是觉得心里热乎乎的。

岩田 那么，当Wii MotionPlus送到大家手上的时候，经过具体的接触之后，大家是怎么想的呢？我们还是听负责编程的两位来说一说吧。

佐藤 是啊……也许我们的期待太过头了（笑）。

岩田 说起来还真是这样。

众人 （笑）

佐藤 因为当时还是开发中的硬件，Wii MotionPlus在最初存在很多问题。当时我有点不放心，私下觉得：“这种设备真的没问题吗？”

岩田 在开发刚开始的时候，感应器的感应范围很小，慢一点的动作无法感应出来，还有各种问题。堂田先生是怎么想的？

堂田 我最初的印象和佐藤先生差不多一样。但是在最初接触到的时候，我还是对这个设备良好的反应能力感到十分惊异。

岩田 反应能力很好？但是精度似乎有些不太准。

堂田 以前的Wii遥控器，在动作快一些的时候，会显得迟钝。但是装备上Wii MotionPlus之后，画面中的物体动起来感觉好多了。

岩田 看来这就是Wii MotionPlus的创新之处。

堂田 是的，我们都感觉很新鲜。

岩田 说起来，前作《Wii Sports》已经成为全世界销量最大的游戏了。在海外是与Wii本体同捆发售的，虽然说“世界第一”有些牵强，但是确实打破了20年来《超级马里奥兄弟》保持的记录。像这样厉害的作品的续篇，开发起来比开发新作还要难啊。在担当如此困难的工作的时候，大家是怎么想的呢？

山下 虽说前作反响很大，但是……

岩田 但是也是你做的啊。

山下 说的是（笑）。

众人 （笑）

山下 在《Wii Sports》推出之前Wii主机还没有面世，究竟游戏销量如何，我们心里根本没有底。但是我对于这个游戏的乐趣性很有自信，所以我觉得怎么着都可以卖出去吧，但是现实的结果远超我的预想。在开发续作的时候，我确实有些担心。而且，作为主流游戏，做起来容易的那些呢……

岩田 你们都已经做完了（笑）。

山下 这下可麻烦了啊（笑）。前作把许多好做的运动都做了，现在想想，大家都认为确实有些麻烦。

岩田 所以要转变方向，做一些非主流的游戏出来。

山下 是这样的。所以我们考虑了“活动”和“体育”这两个基本主题。

岩田 “活动”和“体育”？

山下 “活动”指的是在岛上休闲娱乐的各种项目，“体育”则继承了前代的风格，像一般的球类运动，等等。这次我们制作的主要支柱就是这两点。

岩田 啊，只有一个支柱的话，那就和上一代没有区别了，所以必须另立一根支柱啊。那么，“Resort”这个名字是谁起的呢？

岛村 大概是宫本先生吧。

山下 其实我们有许多方案。

宫本 像《Wii Sports 2 ○○Resort》等等。但是北美任天堂的人和我们谈过之后，觉得还是直接叫《Wii Sports Resort》比较好，简单易懂。

山下 这样的话就不是2代了啊。

宫本 叫2代的话其实很麻烦的。

岩田 如果直接叫2代的话，究竟会怎么样呢？

岛村 前作的影响很大，如果直接叫2代的话，玩家们会有“新瓶旧酒”这样的感觉。而且这次是使用Wii MotionPlus的新作，因此不能简单地直接称呼为2代。

山下 本作的游戏方法和前作相比也改变了很多。

岛村 最初我们设计的Logo，“Wii Sports”的文字采用大字，“Resort”采用的是小字。但是宫本先生却说：“还是反过来好”。

岩田 原来“Resort”不是副标题啊。

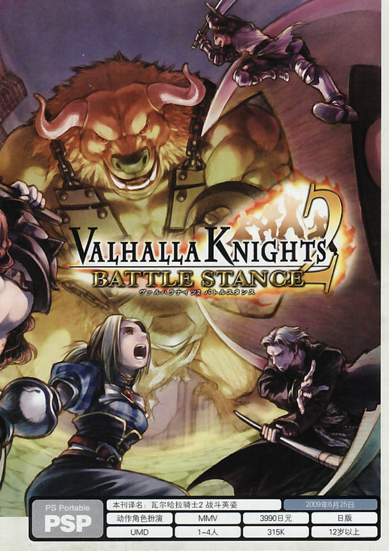
岛村 嗯。我自己原先也认为它是副标题，但是我在设计的时候，把Resort放在中间，重新制作了新的游戏Logo。这样大家对本作的认识都有了改变。

山下 我们知道了，自己制作的游戏并不是《Wii Sports 2》……

岛村 而是一个休闲游戏。

山下 这样的话不管怎么做都很轻松了，之后我们就想出了各种提案。

佐藤 大家都说：“这样做游戏的话，还真有休闲度假的感觉啊。”（笑）。总之游戏的提案最初经过了很困难的过程，但是到了定稿开始制作的时候，工作反而变得轻松了。为了搞清楚滑水部分的体感，我们还专门到琵琶湖体验了一次。



PS Portable PSP	本刊译名：瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿		2009年6月25日	
	动作角色扮演	MMV	3990日元	日版
	UMD	1-4人	315K	12岁以上

审判之日来临……人类遭众神遗弃，制裁女神从天而降降临灾难，大地开裂、海洋干涸，……然而人们没有放弃希望，魔女将女神击败，然而女神并未就此消失，而是隐匿在世间疗伤。之后1000年，瓦伊塞尔贝伊姆王国，召集各方勇士前去征讨在某处沉睡的女神，阻止审判之日的再临，在这样的时代，玩家所要扮演的是一位在孤儿院长大的主角为了成为王国公认的勇者而展开旅程。 □文/七曜

本作的基本游戏按键操作讲解

基本操作			
摇杆	移动	L键	同伴指示
方向键←、→	旋转视角	R键	视角转向正前方
方向键↑	使用道具	□键	蹲下
方向键↓	使用技能	△键	呼出菜单
START键	切换地图	○键	确定、攻击
SELECT	切换领队	×键	取消、合击

游戏的基本要素概括介绍讲解

作为一款动作角色扮演游戏，本作的系统和玩家们所熟悉的普通动作角色扮演游戏有很大差别。与其说本作是动作角色扮演游戏游戏，倒不如说是一款单机网游探索类的角色扮演游戏。

本作采取的是地图可见的明雷遇敌的方式，每个敌人都有自己的可视范围，如果进入了其可视范围，敌人就会主动奔袭过来展开攻击。敌人的可视范围可以通过小地图观察到。这样一来玩家便可以通过查看小地图，来躲开敌人的可视范围，快速通过来绕过敌人避免战斗。这样一方面让玩家能够自由选择战斗，另一方面也从侧面提高了游戏的乐趣。

本作中所有地图都需要自行探索。地图上有很多标记，蓝色的箭头是表示的玩家，绿色的表示门，白色的是城镇上的设施。在迷宫的地图上，红色的圆点是敌人，敌人前面有个黄色光带是敌人索敌范围，进入后敌人变成主动攻击模式向玩家发动攻击。在使用LV1的白魔法**サーチ**之后，地图上可以标记出紫色的圆点，那是代表机关或者恢复点之类的迷宫设施。如果是城镇则是人和动物。

还有迷宫中会出现水晶般的传送点，通过它玩家可以随意穿梭于过往的城市，还有一种怪物雕像的池子可以回复生命力和魔法力。

相比起前作，本作的要素更为丰富



本作相比前一代，为玩家的自创角色提供了更多的自定义选项，增加新的种族、武器和装甲总数量超过了400种，装备的组合超过8万种。在剧情模式中，野外任务的数量也非常多，绝对能满足玩家们的探索欲。在二代的基础上《战斗英姿》又新添了不少新要素。本作中的战斗系统是系列的精华所在，在继承了前作爽快刺激的战斗系统之外，还增加了新的战斗要素。首先是新的战斗系统“ActiveActionBattle”，队伍的成员数由前作的6人精简为4人。使得战斗更为简单明了，并且强化了各职业的特色，调整了怪物和队友的AI。在队伍中的成员有3-4人的情况下，满足一定条件就能发动联合攻击。大魅力的演出画面配合各种视角的切换赏心悦目。对付各种强力对手，使用联合攻击是取胜的关键。

另外本作中还追加了诸多收集要素，比如新任务、新怪物、新道具、强化了“无名塔”，而且武器防具和道具种类增加了40多种。用于玩家挑战的“无名塔”从原来的10层增加到了50层，各种BOSS都在里面等待着你的挑战。游戏还追加了画廊模式，本作中出现的各种视频片段都能在这里欣赏，随着游戏进程的推进，一段段的视频将被解禁。本作的传送装置确实是非常便利的移动工具，在游戏中设置了许多水晶般的传送装置，到达新的地方，然后点亮传送装置，以后就能随时通过其他传送门传送过来，免去了奔波之苦。

主菜单各个选项的详细介绍

アイテム是查看或者使用道具，按□键是自动排列顺序。魔法是使用或者设定在战斗中魔法的快捷键。本作的魔法分攻击、恢复和付与3大类。每一类有6个级别，每个级别都有4种魔法。所以魔法都是依靠道具书物获得。1级魔法消耗MP都为1，2级魔法消耗MP2，后面以次类推。MP在大地图上是徐徐恢复的，所以不用在在意MP的消耗。装备，本作装备众多，装备项目也很多，分单手、双手、盾、头部、身体、腕部、脚部、头饰、左指、右指10大类。**スキル**（技能），每种职业都有自己的专有技能，每种职业都在20级学会全部3种技能。一次只能装备一种技能，这些要看具体的搭配而定。阵型，队伍中最多有6名成员，每个人都会排列在3×3的正方型阵列中。一般是魔法类型的角色靠后，近身型角色在前。但是如果被敌人追击就会背对敌人，对后方角色非常危险。思考作成，对同伴的行动方针设定。初期可以分配的点数很少，同伴可以采取的行动方面和次数也很有限。但是随着等级的提升，将获得非常多的分配点。



↑本作战斗时，装备的优良程度和阵形直接左右战斗的局势。

ステ-タス，人物状态。最红的一个横条是必杀槽，满的状态就是这个样子。下面依次是HP、MP、职业、等级以及装备的技能。**クエスト**，查看正在进行中的任务。**コレクション**：查看已经收集到的道具和怪物的资料，这里的是具体数据，而公会的是形态图鉴。**コンフィグ**：进行系统各方面的设定，还可以改变按键操作。

角色的创造与各种族特征说明

本作的一个核心系统就是玩家可以自定义角色的外形，而且防具武器的变更也会直接表现出来，玩家们都能定制出自己心目中的形象。首先是选择种族和性别。一开始可以选择**エルフ**（精灵）、**ホビット**（矮人）、人类、**ドワーフ**（大力士）、**アカトキ**（亚人）。剩下的两个种族机器人和犬要在拿到相应的卷轴后才可以开启。这里同时还提供男女性别的选择，男性一般比女性体力高，但是速度和器用要比女性低。以后在公会招募同伴，其过程也和这里一样。之后就是对人物的面部特征和头发进行选择，每个种族每种性别都有分别有6种面部、6种头发样式可选。之后就是职业的选择，初期只能选择5下级种职业，除机器人和狗以外的种族共通。人类的能力很平衡，对于职业适应性很高。**ホビット**则适合身材短小、体型灵活快速的种族。推荐选择盗贼一类的职业发展。**ドワーフ**拥有压倒性的魁梧身材，擅长近身物理战斗，但是对于魔法的抵抗很弱。**エルフ**拥有出众智慧的种族，在使用魔方面是其他的种族所不能比拟的，所以推荐选择法师种类来发展。**アカトキ**的身体异常结实，擅长使用拳头作战，非常适合**モンク**这个职业。机器人是在厚厚的盔甲里用旗帜和链锯作战。犬是观赏性质的动物，使用专用武器作战。



↑每种职业都有自己的特点，玩家所组建的队伍应该以全面为主。

本作全部基本职业介绍！

初级职业

ファイタ（战士）

这是个的攻击，防御比较平衡优秀职业，是队伍中常备职业。能装备的武器，防护具多的也是其特征。三个特技分别是：**ガード**，需要装备盾，启动之后可以格挡对方攻击，大幅度降低伤害。**バ-サ-ク**，启动之后增加造成的伤害，同时也提高受到的伤害。**ワイルドレンジ**，启动之后，使攻击范围化，启动过程中会消减气槽。

初级职业

メイジ（魔法师）

拥有强力的魔法攻击是队伍中的攻击主力。但是近身战斗能力很低，必须保持一定距离来战斗。三个特技分别是：**ゲイン**，发动之后，从附近环境中吸收魔法能量回复魔法值。**フォ-スチャント**，发动之后，增加攻击系魔法效果，持续时间内不能移动。**リデュ-ス**，逆转智慧和体力的流动。

初级职业

プリースト（司祭）

这是以回复魔法擅长职业，是队伍中的生命补给线。在序盘阶段有没有该职业将直接影响难易度发生变化。三个特技分别是：**ゲイン**，发动之后，从附近环境中吸收魔法能量回复魔法值。**エイドチャント**，发动之后，增加恢复系魔法效果，持续时间内不能移动。**コンフォ-ト**，发动之后，解除沉默和黑暗状。

初级职业

シーフ（盗贼）

移动速度快，拥有开有锁宝箱、逃跑等支援能力的职业。战斗使用远射的武器进行攻击。三个特技分别是：**バックステップ**，发动之后，迅速退到后方。**アピ-ル**，发动之后，挑衅所有敌对单位，使对方进攻自己的几率增加。**ヴァンディット**，发动之后，击中目标可以获得金钱。

初级职业

モンク（拳法家）

使用强有力的拳头进行连续攻击，其攻击力在下级职业中是压倒性。三个特技分别是：**回り入み**，发动之后，瞬移到对方身后。舍身拳，将目标击飞的强力拳击。气合，增加气槽量。

高级职业

ナイト（骑士）

拥有直接攻击和回复魔法的防御型职业，是队伍中最理想的盾牌。三个特技分别是：**ガ-ド**，需要装备盾，启动之后可以格挡对方攻击，大幅度降低伤害。**シ-ルドバッシュ**，成功格挡对方攻击时，使对方进入晕眩状态。**ナイツスピリット**，发动之后，复活战斗不能的同伴，作为代价，使自身HP降为1。

高级职业

ニンジャ（忍者）

使用2刀流派的职业，还可以远距离作战，是专业的战斗职业。三个特技分别是：**バックステップ**，发动之后，迅速退到后方。**影缚の术**，使敌一个单位迟缓，发动中不可移动。**缩地の术**，一定时间内，全部行动高速化。

高级职业

サムライ（侍）

使用刀为武器，强化攻击型的战士。三个特技分别是：**回り入み**，启动之后，瞬移到对方身后。**炼气の构え**，反击姿态，无法移动，遭到攻击后给予对方伤害并附加眩晕状态。**会心の构え**，反击姿态，无法移动，发动中攻击力上升，使用中持续消耗必杀槽。

高级职业

アンカー（贤者）

兼备攻击魔法和回复魔法大魔法师。三个特技分别是：**ゲイン**，小比例回复MP。**クイックチャント**，魔法咏唱速度加快，发动中移动不可。**テレポ-ト**，瞬间移动到地图边缘。

高级职业

エンチャンター（机工魔术士）

专门擅长辅助魔法的魔法师。三个特技分别是：**ゲイン**，小比例回复MP。**ロウチャント**，不消耗MP发动一次魔法。**フェイタリティ**，自己剩余HP以比例发动的一个魔法攻击，发动后必定HP归1。

特殊职业

本作中还有**マシ-ン**（机器）机器人专用职业和**ガ-ド**（警卫），犬的专用职业。

Check! 角色转职与新职业的觉醒

在公会里花少许的钱就能更换职业和觉醒新职业。职业中可以同时选择一个主职业和两个副职业，副职业可以让能力叠加。组合三个不同的职业可以使用三个不同职业的技能，是非常实用的。大家可以随意搭配。主职业和副职业的等级不是共通的，副职业是不能主动升级的，必须要变更成当前主职业才能提升等级。所以要全面发展需要花费很多时间。选好职业之后就是取名字的环节，可以用电脑随机选取的名字也可以自己动手输入。但要求最大只能输入8个字符。手动输入只支持日文的平假名和片假名还有英文和数字。最后是BP点数的分配，最大有4点。点数的多少实际上是看你前面的名字，有些名字只有1点BP，有的则是4点BP。觉得不满意可以退到取名字的界面再取其他名字。

关于城镇各项设施的功能解读

游戏一开始玩家所处的地方就可以视为是大本营。这里的设施都和玩家的战斗息息相关。

宿屋是休息和存档的地方，休息是需要花钱的，不过和同伴的数量没有关系。道具店是买卖武器和道具的场所。教会是恢复死亡状态和其他异常状态的地方，需要花钱。酒场则是收集情报的地方。公会是进行任务和招募同伴的地方，是游戏的中心场所。公会左边是斗技场，右边是雇佣兵介绍所。斗技场是以现有队伍进行连续的战斗，获得胜利就有相应的奖励。开始只能从最低的H级，最高是S级。每个级别都可以反复进行。介绍所是用来接任务和招募同伴以及变更职业的。



↑玩家一开始登场的城镇可以说是玩家在本作中的本阵。

斗技场无疑是赚钱和刷宝物的好地方，只要你能力足够，就可以在此横行天下，下面是各等级比赛获胜后的奖品。

斗技场奖品一览	
H级	100G，エイドの小瓶，バンダナ，紫铅のクロスグロ-ブ
G级	200G，ジヤマダハル，黑乱のジヤマダハルEV，黑乱のジヤマダハルHU，蓝快のジヤマダハルIN，ロングソ-ドMC
F级	1000G，翠乱のトマホ-クBP，蓝乱のスクトゥム，蓝铅のハ-ドレザ-ゲ-トル，黑铅のハ-ドレザ-ゲ-トル
E级	黑乱の天丛云剑EV，小狐丸（AD、EV），ハンティングボウ
D级	10000G，ジエンダワ，HPネックレス
C级	翠铅の上衣，翠灭のポ-ンズダガ-（GG、AN），翠灭の病の矢
B级	黄灭の麻痹の矢，翠乱のタワ-シ-ルド
A级	スチ-ルヘルム（赤铅、黄铅、黑铅），ハ-ドレザ-ゲ-トル（灰铅、黑铅），紫乱のライジングフォ-スYO，黄乱のライジングフォ-スGG，黑击のエクスカリバ-YO

Check! 工会鉴定、招募同伴与接任务

公会里的鉴定功能：公会里的鉴定功能在初期很重要，能对得到的未知物品进行鉴定，费用为100。初期都用的少，中后期得到鉴定魔法之后基本就不用到这里来了。

初期打出需要鉴定的物品，像药类、手套、头盔、鞋子、短剑类自己有以后就不用鉴定，直接扔店里，后期刷到鉴定魔法就纯利润了。而衣服、书类、盾、首饰可以去事物所鉴定后再卖，绝对高于100块。

关于招募同伴：本作一开始，玩家只有一个人，没有同伴的，只有在介绍所招募新的同伴，招募同伴其实就是创作一个新角色，方法请参看人物创造。第1次招募同伴需要500G，以后每招募一次依次增加500G的费用。

创造好同伴后，可以选择让其加入队伍，这里也可以选择让队伍中的角色在这里待机，需要时在召唤。

关于接受任务：只有在完成第1个任务王国冒险者认定试验之后才能正式接受公会派遣的任务。这些任务种类很多，不过一次只能接受一个任务。

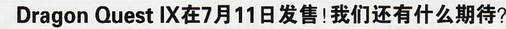
接受任务后可以中断任务，中断任务后可以再接其他任务。中断后的任务不会消失，以后还可以再接。每完成一个任务都要回这里报告，以拿报酬。本作中总共提供了100多个任务让玩家来完成。

图鉴与仓库：图鉴中能查看已经获得的道具和遇见的怪物。初次遇见的怪物在战胜后就会自动登录到图鉴里。而怪物的具体数据要使用道具查看后才能登录，而怪物和道具具体的画面只能在介绍所里看。

仓库是存放物品的地方。初期要先借一个仓库才能开始使用。第1次的借的仓库费用是1000G，可以存放100个物品。以后还可以借更大的仓库，不过价格就更高。

プルアシス：プルアシス是迷宫中的设施之一，这是一种利用属性道具给武器和防具增添属性要素的系统。它需要一定的钱和道具“白纸の札”才能使用。

利用白纸の札就能在上面作出付与属性的道具“付与の札”。付与の札的属性和发动的プルアシス有关。白纸の札是一种特殊道具，一次身上只能持有一个。如果在迷宫中的宝箱中得到第2个白纸の札，那第2个将自动消灭。一般得到后要尽快把它进行付与，否则就会浪费掉了。



Dragon Quest IX在7月11日发售！我们还有什么期待？

DQ网络千人调查 发售前的展望

众所周之，《勇者斗恶龙》是日本的国民级RPG游戏。最新的《勇者斗恶龙9 星空的守护人》在7月11日正式降临，在大家看到这期杂志的时候，游戏的上市日期可能已经到来了。对于广大喜爱DQ的玩家来说，这一天可是大家期待已久的呀！那么，在游戏发售之前，日本的玩家和非玩家们是如何看待这部即将成为神作的游戏的呢？就让我们看看直接从日本获得的调查结果吧。　□文/猴子

Q 你知道《勇者斗恶龙9》的发售日和对应的主机平台吗？

首先要问的当然是关于本作的发售日和平台等常识性的问题。结果如下所示，知道游戏要发售的人大约占到了80%。对于对DQ感兴趣的人群来说，这个结果是理所当然的。游戏杂志和网络媒体的发展，以及人们身边的各种广告，都是日本人了解DQ新作的渠道。在被调查的人群中，绝大多数人都知道游戏要在今年发售，但是知道具体发售日期的只有不到一半的样子。尽管如此，还是可以看出DQ在日本的知名度。

知道游戏要发售的：815人、知道游戏发售日的：444人

知道游戏对应平台的：681人、上述都不知道的：88人



↑由于DQ9在7月11日发售，所以日本的7-11便利店也借此机会展开了提前预定活动，在7－11便利店买7月11日发售的DQ，真是天衣无缝的配合。

Q 在玩《勇者斗恶龙9》的时候，你会用哪种NDS主机呢？

接下来是关于游戏主机的调查。目前NDS在日本国内的销量已经超过2600万台，超过70%的受访者都拥有自己的DS主机。至于统计图中的"其他"部分的人，有一些表示"没有NDS主机所以不会买这个游戏"，同时有20%以上的人表示会在游戏发售时购入DS。看来本作推动主机销量的潜力不容小视。

准备用自己的老NDS主机玩：283人、准备用自己的NDSL主机玩：366人、准备用自己的NDSi主机玩：68人、准备同时购入NDSL和软件：98人、准备同时购入NDSi和软件：120人、其他：65人

※关于"其他"部分的发言：●正在考虑是否买DS主机（爱知县/30多岁/男性）●准备从朋友那里借NDS玩（山梨县/20多岁/男性）●因为DQ9的发售我才买了DS（京都府/30多岁/男性）●我自己不会买，不过打算看别人玩这个游戏。（山口县/30多岁/男性）

Q 完DQ9的时候，你最想使用的职业是什么？

玩家们选择最多的职业是"战士"。因为战士角色在过去登场很多次，而且是主攻角色，使玩家们很有安心感。此外，魔法战士、帕拉丁等新公布的上级职业也受到玩家们的青睐。自从DQ3以来，本系列的职业系统从未如此完善，这一代发挥到了极至。

战士：221人、魔法战士：165人

帕拉丁：105人、魔法师：95人

战斗大师：75人、武斗家：46人

盗贼：35人、弓箭手：26人

僧侣：21人、旅艺人：21人

Q 你一天大约玩多少小时的DQ9呢？

说到游戏的平均时间，最多的得票的结果是"1~2小时"。其次是"30分钟~1小时"。看来许多玩家打算轻松地玩这个游戏，这也正好适合DS这台便携式的主机。对于许多轻度玩家来说，即使选择DQ9这个超级耗时间的游戏，也不会意味着将一天24小时全部投入。

30分钟以下：28人、30分钟~1小时：220人、1~2小时：307人、2~3小时：90人、3小时以上：87人、不太清楚：268人

接受网络调查的1000名准DQ玩家

大约可以分为以下几种：这次参与关于DQ9的调查的人是从网络上募集的，年龄从16岁到49岁不等，一共5883人。从这些人当中再随机平均抽选出1000人，构成了我们现在看到的调查结果。其中表示"过去玩过DQ系列，对于这一作很感兴趣"的有901人，表示"以前没有玩过，但是对本作感兴趣"的有99人。回答者的性别：男性673人、女性327人

回答者的年龄构成：16~19岁 169人、20~29岁 344人、30~39岁 293人、40~49岁 194人

Q 来自日本各大商家的调查结果

随着7-11的来临，日本的各大游戏专营店也开始忙碌起来。我们对这些店铺提出的问题很简单，只有以下三个：

问题1：你认为DQ9的总销量将达到多少？

问题2：DQ9的主要购买层是什么样的人群？

问题3：请介绍一下DQ9发售前的准备工作。

Yodobashi Camera

软件商品事业部 部长 铃木孝辅氏

回答1：大约500万。

回答2：DQ9的购买人群涵盖了相当广阔的层面。我们期待购入DS的新玩家关注。

回答3：我们在店内特别开设了关联商品咨询台，另外也在考虑专门为来店里买DQ的玩家准备一份购入特典，即使没有事先预约，也可以获得。请大家期待！



BicCamera

第一商品部 主任 田尻欣之氏

回答1：因为预约游戏的人很多，我们对于本作的销量也充满期待。

回答2：不论男女老少，甚至包括中高年龄层的人，都在我们考虑的销售目标之内。

回答3：具体的促销方法我们还在考虑，目前可以确保所有预约过的客人可以在游戏发售当日拿到自己的软件。在发售当天，请一定光临我们的BicCamera！

Sakuraya

贩卖促进部 部长 松尾健司氏

回答1：大约400万左右吧。

回答2：我认为这是一部男女老幼都能玩的游戏，尤其是以中学生到社会人这部分玩家为主，我们将以他们作为核心目标展开销售。

回答3：我们设置了包括关联商品在内的服务角，关于预约情报，请在Sakuraya的主页上查阅。

GEO

商品购买2课 课长 原哲也氏

回答1：应该在400万左右。随着玩家群进一步拓宽，游戏的销量可能会创下最高纪录。

回答2：由于是在掌机上发售，根据DS的拥护群现状，估计女性玩家会多一些。

回答3：现在我们还在接受预约。至于确实的入手方法，请到附近的GEO Shop查询。到时候肯定会出现供不应求的局面。现在我们全国的店铺（包括还没有铺货的店）都在接受预定。如果店铺的服务还不够，请到我们的网站上进行预约。



Moka/21岁/东京都/学生/和朋友玩



Popo/15岁/东京都/高中生/和朋友玩

我在上小学的时候把DQ4全部角色都练到了99级！

Q 在多人模式下，你会和什么人一起玩DQ9这个游戏？

大约一半以上的人回答会玩多人模式。至于一起玩的对象，一般以家人和认识的人为主。不打算玩多人模式的人，以及根本不知道有多人模式的人，加起来居然超过了一半，看来DQ9的多人游戏设计并不是很讨好。也许是以前的玩家们都习惯一个人进行游戏的原因。但是也有部分玩家表示关注网络模式。

朋友 267人、朋友的朋友 39人、恋人·配偶 130人、家族（父母兄弟姐妹） 153人、除此以外的人 80人、不打算玩多人模式 239人、不知道还有多人模式 296人、其他 4人

※关于“其他”部分的发言：●还没有决定和谁一起玩（东京都/30多岁/女性）●如果玩起来太费神的话，就不想买了（东京都/19岁/女性）

Q 你会给DQ9的主人公起一个什么样的名字呢？

回答最多的是“自己的外号或者网名”。看来很多人都热衷于让主角使用属于自己的经常被别人叫到的名字，这样在玩游戏的时候有更好的代入感。另外用自己本名和朋友名字的实名游戏派玩家，加起来也超过了20%。

本名 172人、自己的外号或者网名 564人、电影、小说中人物的名字 173人、朋友的名字 32人、其他 59人

※关于“其他”部分的发言：●每次都会起名叫ENIX（京都府/30多岁/男性）●不知为何总是起名叫“山田”（神奈川县/40多岁/男性）●因为是玩虚拟的游戏，所以想给主角起个虚构的名字（千叶县/10多岁/女性）

Q 对你来说，DQ9带给你的最大的魅力的部分究竟在哪里？

大部分玩家对于游戏的故事很感兴趣，其毕竟DQ是以剧本见长的游戏（虽然从剧情的跌宕起伏方面看起来很原始，但是日本的玩家们对于DQ的剧情就是很买帐，没有办法）。其次受玩家关注的是游戏的“便携性”。果然很多人都是冲着DS的特性选择这个游戏的。DS主机的发售使游戏的用户得到扩展，许多以前没玩DQ的玩家也加入，这也是一个原因。

故事性 637人、主机便携性 455人

音乐 331人、道具收集、合成（炼金釜） 304人

战斗 301人、角色 298人、多人模式 218人

任务配信 131人、其他 29人

※关于“其他”部分的发言

●新登场的怪物看起来很可爱的样子（琦玉县/10多岁/女性）

●就算是初学者，也可以轻松上手（京都府/40多岁/女性）

●DQ系列一直让我很放心，我一直在玩（茨城县/30多岁/男性）

●只要是DQ，绝对会有很有趣的东西出现的（长野县/30多岁/男性）

Q 你对于DQ9这部即将降临的神作有什么具体的期待呢？

●希望本作不失DQ系列的传统，同时还有革新的内容。（山口县/20多岁/女性）

●不管怎么说，故事一定要有意思！（群马县/20多岁/男性）

●希望角色多一些魅力（北海道/20多岁/女性）

●期待让人永不厌倦的战斗系统（东京都/20多岁/男性）

●希望和朋友一起享受多人游戏的乐趣（大阪府/10多岁/女性）

●对于喜欢游戏的人来说，真正吸引人的不是复杂的内容，而是能够吸引各个年龄层的力量（静冈县/40多岁/女性）

●总之我想在游戏中获得最大的感动！（和歌山县/30多岁/男性）

●即使是成年人也可以被吸引，玩的时候可以享受到其中的乐趣（东京都/40多岁/男性）

●希望多来一些更有个性的角色和新的咒文（千叶县/20多岁/女性）

Yeso/17岁/东京都/高中生/和朋友、朋友的朋友一起玩

我经常和男朋友在一起交流DQ的攻略方法！



R/16岁/东京都/高中生与家人、兄弟或者朋友一起玩

我的男友是DQ沉迷者！



Minami/ 16岁/ 东京都/学生/ 即使是和不认识的人，也可以一起玩网络模式

我在打工的时候，店长向我强烈推荐这个游戏，告诉我一定要玩。



Anchu/ 15岁/ 琦玉县/ 高中生/ 我大概会和朋友以及朋友的朋友一起玩吧，使用女性旅艺人的角色。

我喜欢盗贼这样身手敏捷的角色！




Yun/ 20岁/ 东京都/ 学生/ 和朋友一起玩，使用男盗贼。



Maho/ 22岁/ 东京都/ 学生/ 打算和朋友一起玩，使用女性格斗家。



Anri/ 25岁/ 神奈川县/ 会社员/ 与家人或者兄弟一起玩，使用男性帕拉丁角色。

Chichi/ 21岁/ 出身地不详/ 自由职业者/ 和朋友一起玩，使用男魔法师

我的妈妈和妹妹都很爱玩DQ，还专门做了攻略笔记！

Kanoko/ 21岁/ 神奈川县/ 学生/ 和家族或兄弟姐妹一起玩，使用男魔法师。



Moe/ 17岁/ 神奈川县/ 高中生/ 与朋友一起玩多人模式，使用女魔法师。

魔法师是我喜欢的角色，使用起来感觉一直很好！

就算上学也不放弃DQ哦！



BETTY/ 19岁/ 神奈川县/ 大学生/ 与朋友一起玩，使用盗贼作为主角。



Minyo/ 24岁/ 神奈川县/ 专门职业者/ 与朋友一起玩，使用女魔法师。



奈奈/ 25岁/ 东京都/ 会社员/ 和男朋友一起玩，使用女性旅艺人作为主角。




Kei/ 20多岁/ 出身地不详/ 会社员/ 与家人或兄弟，朋友和BF一起玩，使用男性战斗大师作为主角。



Nana/ 24岁/ 神奈川县/ 会社员/ 与朋友或者男友一起玩，使用女魔法师作为主角。























































本作最大的特色就是换装！一起来享受换装的乐趣吧！

本图鉴只列出需要满足条件才能获得的服装和官方配信获得的服装，以及获得服装的条件。每套服装由盔、胸铠、手甲、腰铠和足甲5件套组成，玩家除了能身着套装外，还能随意将所有部件任意搭配。全部服装在后文所推荐的“讨伐战斗”关卡中反复刷即可获得，推荐玩家在游戏中能拥有男女自创武将各一名。每进行任务五场战斗就会固定获得一件服装，注意只是一套服装中的一个部件。实在有刷不到的服装也可以用这个比较费力的办法。另外，后文的方法也并不是获得相应部件的唯一方法。再推荐一个秘技，首先拥有一个正常进度的存档，然后随便打一关有总大将的关卡，在快要将其击破时中途存盘（记住要另建一个新档），过关后随机获得一个部件，在将此记录存在正常进度存档上，再读取中途存档，胜利后会再得到新的部件，继续采用同上方法，存在正常进度档，如此反复即可……

1功夫系和2朱夏道系分别是用男女自创武将，进行“五台山”任务任意一关过关。3水龙系和4带鱼系分别是用男女自创武将，进行“白波贼讨伐”过关。5左道系和6导师系分别是用男女自创武将，进行“幻影兵骚动镇压”过关。7光辉系和8春风芙蓉系分别是用男女自创武将，进行“蔡文姬”任务任意一关过关。9飞燕系和10飞鹰系分别是用男女自创武将，进行“黑山贼讨伐”过关。11藤甲系和12斗衣系分别是用男女自创武将，进行“异民族”任务任意一关过关。13兽骨魔神系和14豹猫系分别是用男女自创武将，进行“铁骑兵を打ち破れ”和“矢の雨を超えよ”过关。15圣骑士系和16独角兽系分别是用男女自创武将，在没有叛变、没有下野的情况下通关。17−28全部是上PSN免费下载的，依次为：师范系、女杰系、帝王系、王妃系、武斗系、姬将系、狮子系、兽骨魔神系（女装）、倾奇系、神乐系、海王系、战乙女系。



本作的最大卖点之一就是自创武将可以随心所欲的更换防具。截止2009年6月25日，官方一共提供44套服装，其中男女各22套，不能共通换装。获得目全部服装的方法一共是三种，一是进入游戏后，自动给予了玩家男女各8套服装；然后在游戏中满足条件后，还能再获得男女各8套服装；剩下的12套是上PSN下载官方配信获得。目前一共配信了3弹，每半个月官方会放出4套服装，男女各2套。全部是免费下载。 口文/七曜

PS3 / X360	本刊译名：真・三国无双5 帝国		2009年5月28日	
	动作育成	KOEI	4800日元	日版
	BD	1-2人	650K	12岁以上

無限航路 Infinite Space

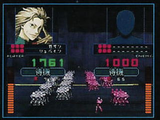
NINTENDO DS NDS	本刊译名：无限航路			2009年6月11日
	角色扮演	SEGA	5500日元	日版
	卡带	1人	2048Mb	12岁以上限定

不愧是前四叶草骨干人员们打造的神作，即便是以NDS这种掌机表现起来都让人备受感动。《无限航路》内容极为丰富，一周目正常情况下都需要四十多个小时，而且多重分支路线的设定使得你最少也要三周目才可能真正圆满。再加上通关后出现的EX模式，绝对的时间杀手啊！舰船与战术的搭配也有多种，不论是大舰巨炮党还是空母舰载机党都能感受到乐趣。　□文／北斗

1 少年篇推荐船，战舰齐射大法

ジュノー级： 便宜又好用，用腻了就丢也不可惜。另一艘船虽然贵了700，但能力差异可以小到不计。

グロスター级： 最初的战舰，能力非常平均而且内装比较大，是一直可以用到少年篇结束的可靠伙伴。火力不足时可以通过换新武器弥补。



↑白兵战不仅要看格斗能力的高低，船员数也很重要，蚁多咬死象……

ドーゴ级： 少年时期性价比最高的战舰，武器比较强，而且能够搭载舰载机，还有射程无限特殊武器——伤害稳定的的远程必中炮击，除非对方用回避机动否则一定能打到。

バウズ级： 虽然并不是战舰但拥有比较不错的火力，而且对空性能比较不错，如果不搭配舰载机的话，是很靠得住的防空力量，内装也不错。

2 青年期推荐船只，组合多样

ジャンクヤード： 很早就能买到的神物，内装空间极大，武器搭配也不错。一直可以用到末期，就算武器性能跟不上了，也可以塞满货仓或者研究类内装来跑船。

バゼルナイツ： 很早就能买到的性能平稳的战舰，价格相对便宜，内装结构合理。

ヴィナウス： 比较早就能买到的空母。内装空间非常大而且合理，唯一的缺点就是血少，通过部件也可以补足。

ゴーゴリアン： 很早就能入手的顶级战舰，很贵，但是大部分武器都不用另行购置，拥有两门极猛的全员导弹炮，内装马马虎虎，甚至还能放舰载机。

シュテムナイツ： 剧情获得的试作型舰，バゼルナイツ的强化型。全能力上升之外，还附加了搭载舰载机的功能，值得信任。

ヴァイス・ザバス： 巨大轨道炮的制御舰，内装空间很大，但武器威力一般，算是ジャンクヤード的强化版。拥有强力地图炮是亮点所在。

ネビュラス： 中后期获得。不用另行购置武器的特殊战舰，搭载的所有武器都是全员攻击、高命中、射程远、威力一般的电磁炮，对杂兵战极有效，对BOSS战也能凭高命中稳定输出。

ブラビレイ： 后期得到的航母，是ヴィナウス的加强版，血多装甲好。游戏末期很多需要航母的地方，如果舰载机数目太少，或者前面买的ヴィナウスHP无法应付激烈战斗，选这个没错。

↑配件的一般规律是级别越高体积越大，但也有些高级配件体积反而很小。

ダグウルフ： 后期得到的万能型战舰，还有搭载舰载机的功能，内装虽不大但基础能力非常高。



航行在茫茫宇宙中 让人热血沸腾的舰队战

少年期同伴加入一览

同伴	加入时期	加入方法
トスカ・ジッタリンダ	Chapter1	剧情自动加入
チエルシ－	Chapter1	同上
ト－ロ・アダ	Chapter1	同上
ティ－タ・アグリノス	Chapter2	同上
カリオ・イスモゼ－ラ	Chapter2	先在**ポボス・フイオン**的酒场与NPC对话，之后直接到**クラ－レ**酒场对话后出现**カリオ**宅找到其对话加入。本章结束后回**イスモゼ－ラ**社可得到飞弹LV1+2的购买权。
ガザン	Chapter2	名声值200以上＋300G雇佣。
ププロネン	Chapter2	名声值200以上＋500G雇佣。
ラショウ	Chapter2	首先先到**ベゼル**与其对话，之后去**ラッツイオ**与**ロズリン**对话，之后回**ベゼル**对话加入。
イネス・フイン	Chapter3	剧情自动加入
ル－・ス－・ファ－	Chapter3	剧情自动加入
ナ－ジャ・ミユ	Chapter3	完成两国调解任务后，在**オズロンド**酒场接受任务，去**アルデスタ**与她对话，再去**ベクサ**星系找矿石（选择磁界），完成后加入。加入后再度回到**アルデスタ**可获得一张内装图纸。
バジル・ファマ	Chapter3	打完海贼行星，主角治好伤后去医疗本部与其对话两次，得知父女两人要去**ル－ド**，之后向**ル－ド**移动，发生剧情，之后在**ル－ド**酒吧加入。
ルン・ファマ	Chapter3	同上
ラトレ・ファロ	Chapter3	去往**カルバライヤ**之前，在**ボラ－レ**的草原上与"**初老の男**"对话，之后停泊在**ツイ－ズロンド**自动事件加入，之后再度回**ボラ－レ**可得到一个内装设计图。
ジエロウ・ガン	Chapter4	剧情自动加入
ル－ベ・ガム・ラウ	Chapter4	在最上方？？？地带发生船只故障事件，之后去**ジ－バ**酒店中找其加入。
ヘルプ・ガ－ル	Chapter4	**ジエロウ**在队中时，在空间管理局的HELP G中查看说明文档30条以上，退出时发生事件加入。
ラウド・ゲン・バルス	Chapter4	在**バハロス**和**シドウ**两次接受并完成挖矿任务，之后在**シドウ**酒场找其加入。
リア・サ－チエス	Chapter4	在宙域保安部选择"**自力で行く**"，之后在**くもの巢**前面的？？发生剧情，战斗后加入。（不影响主线发展）
ライ・デリック・ガルドス	Chapter4	**リア**在队中时，于监狱惑星**ザクロウ**收容所东馆救出并加入。
ディゴ・ギャッツエ	Chapter4	在攻打**スカ－レル**本据地时选择强攻（**アンブラ**）分支，完成后在**バハロス**防卫军驻屯地对话两次后加入。
トゥキタ・ガリクソン	Chapter5	发生**バハシュ－ル**领主杀害保安长剧情后，与**ポフュ－ラ**酒场的**バリオ**反复对话，之后再与**トゥキタ**本人对话后加入。和**ファルネリ**二选一。
ファルネリ・ネルネ	Chapter5	发生**バハシュ－ル**领主杀害保安长剧情后，去**セヴエン**G支社应募，之后与**バリオ**和她本人对话后加入，与**トゥキタ**二选一。
パタム・パル	Chapter5	在**ヘルメス**与酒场主对话，买下护照，之后在工会中名声值3000+1000G雇佣。
ユマ・ソウン	Chapter5	在**ヘルメス**与酒场主对话，买下通行证，之后在工会中名声值3000+600G雇佣。
パリュエン・マリエカ	Chapter6	在Chapter4**ドゥボルク**酒场中发生事件，选择"**たすける！**"，之后出行星再进入，选择"**ユ－リで战う**"。**パリュエン**给主角100G时连续选择两次不要，之后在**ブル－バザ－ル**买光他出售的物品后加入。
フ－・ル－トン	Chapter6	工会中名声值3000+1000G雇佣。
ホアン・シャウ	Chapter6	工会中名声值3000+1200G雇佣。
キャロ・ランバ－ス	Chapter6	剧情自动加入（临时）
ヴルゴ・ベズン	Chapter7	Chapter5攻打绝对防卫圈战斗时，击毁除**ヴルゴ**旗舰之外其他4只战舰（第1排和第3排分别2艘）发生剧情战斗俘虏。在选择路线后痊愈并加入。
ウエンネル・デア・デイン	Chapter7	分支选择时选择**カルバライヤ**，剧情自动加入。
バリオ・ジル・バリオ	Chapter7	同上
ユディ－ン・ベトリオ	Chapter7	分支选择时选择**ネ－ジリンス**，在**ユ－ロウ**救护作战结束后名声在5000以上加入。
ジェイディ・ワイラ	Chapter8	分支选择时选择**カルバライヤ**，在战斗中捕获，**ナヴァラ**崩坏后加入。
エルイット・レ－フ	Chapter8	分支选择时选择**ネ－ジリンス**，自动临时加入。**ナヴァラ**崩坏后返回**ナヴァラ**，正式加入。
ミユ－ラ・タリエイジ	Chapter8	分支选择时选择**ネ－ジリンス**，**ナヴァラ**崩坏后返回**ナヴァラ**，与**エルイット**一同加入。
シュベイン・アルセゲイナ	Chapter8	剧情自动加入（**ハインスペリア**酒场对话数次）。

3 各特殊天体出现地点一览

在航行的过程中，经常会路过以及看到一些特殊的天体，发现这些特殊天体后会有专门的文字讲解，之后会收录到附录中，还能增加10点名声。

特殊天体名称	观测场所
アルタイア星云	宙域エルメッツア・ロウズ
クリアノン星云	宙域エルメッツア・ラッツィオ
コロノス	宙域エルメッツア・中央
ダナン星云	宙域カルバライヤ・ジャンクション
ラ－リッサ星云	宙域ネ－ジリンス・ジャンクション
ヒュプロス星团	宙域ゼ－ペンスト
ユルグノ－星云	宙域マゼラニックストリ－ム・S，AREA5的？？？和AREA6的？？？之间
ファイアス星云	宙域ア－ヴェスト，AREA2的ア－マイン和ユ－ロウ之间
ボルゴ星云	宙域ネスカ－ジャレ－ン，AREA2的右下的？？？和中央的？？？之间
ジャザ星云	宙域ネスカ－ジャ，AREA2的EE22宙域和右下的？？？之间
ダルダネル星云	宙域アイルラ－ゼン，AREA1的？？？和？？？之间
サラミス星云	宙域アイルラ－ゼン，AREA3的ノイル和AREA4的？？？之间
セレニウス星云	宙域エンデミリオン，AREA2的ウォロス和？？？之间
イリオン星云	宙域ハイヴアルト，AREA4的？？？和？？？之间
オルセウス星云	宙域银河联邦・中央，AREA3的レノイ和AREA4的？？？之间
ウォルフライ工星	宙域アッドウ－ラレ－ン，AREA2的？？？和ボイドゲ－ト之间
ス－リア星云	宙域アッドウ－ラ，AREA3的バウスナイア和AREA4的???之间

4 排名表上榜奖品，大海贼最高

グランヘイム：排名第1奖，大海贼的战舰，价格极贵，但是实力也是暴强！惟一的缺点就在于5个武器里有1个是地图炮，所以实际上只有4门炮参战，火力略打折扣。

ズィガーコ：排名第10奖。比大海贼略便宜，但各项数值与其基本相当，除了耐久力和装甲略弱之外，其余不少能力更是强过大海贼舰。拥有大量可自由搭配的武器、内装空间非常大，还能搭载舰载机，相当彪悍！



↑二周目时继承所有角色的能力。

エリエロンド：排名第20奖，女海贼的战舰，不过这个是缩水版，各项能力都比原装货低了不少，好在机动力超高，对空性能也不错，价格相对也不贵，只要不到8万即可拿下。

エルメラーダ：排名第30奖。拥有加快舰载机速度的重力弹射器，内装也很大，基础能力方面除对舰补正外全都相当高，60多的装甲和3000多的血，4个武器也居然都是可选的（还有L号武器）。与其说是航母，不如说是有航母功能的顶级巡洋舰。

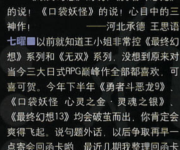
バロンズィウス：排名第40奖。花花公子的旧母舰。内装比新的那艘要大，基础能力也很优秀。武器方面略显平庸，总体来说和ヴァイス・ザバス持平（火力强一点，机动弱一点，没有地图炮），而且非常便宜。

青年期同伴加入一览

同伴	加入时期	加入方法
ウオル・ハガ－シュ	青年Chapter1	剧情自动加入
シュベイン・アルセゲイナ	青年Chapter1	同上
トトロス・ベ－レ	青年Chapter1	同上
フランネ・ポロロ	青年Chapter1	同上
ル－・ス－・ファ－	青年Chapter1	同上
ハパロフ・ランスマン	青年Chapter1	アセドゥニア工会加入（要求名气未明，基本都够）
ロド－・ダン・ズ－グ	青年Chapter1	アセドゥニア工会加入（要求名气未明，基本都够）
オボズ・オボ	青年Chapter2	选择政府军路线，在ドゥルダ－ヤ前线司令部与チエグラマ和アグリス分别对话，之后到草原与アグリス对话，战斗中打沉隐形的5番舰，第三章开始前加入。
ジジ・レベルル	青年Chapter2	同上
アグリス・バゼゼ	青年Chapter2	选择反政府军路线，剧情自动加入。
チエグラマ・ジズン	青年Chapter2	同上
アンヌ・ジャン・エ－ヴァ	青年Chapter2	在ゼペリン接受并完成采摘药草的任务，战斗一定场次后回到酒场，找到并加入。
メロイ・エロウ	青年Chapter2	在アセドゥニア酒场打听消息，之后去バザ－ル，衣服商人の店与ク－・ク－对话，去レンミッタ－酒场中加入。
メッツ・コ－ル	青年Chapter2	在ギギマグ酒场用3000G买入设计书，之后回ラベッタ的ユニオン事务所找到并加入。
ネス・バ－ズラウ	青年Chapter3	剧情自动加入
ダンタ－ル・シュナイツア－	青年Chapter3	剧情自动加入
チエルシ－	青年Chapter3	ザグロウ合流
ト－ロ・アダ	青年Chapter3	同上
ティ－タ・アグリノス	青年Chapter3	同上
ラショウ	青年Chapter3	如少年篇加入，在ザグロウ合流。
ロズリン・モ－リア	青年Chapter3	如少年篇ラショウ加入，与ラショウ一同合流。
ザッカス・アグリノス	青年Chapter3	如少年篇ザッカス生存，则在ザグロウ合流。
ダタラッチ	青年Chapter3	少年篇ザッカス死亡，并且选择カルバライヤ路线，ナヴァラ崩坏后进酒场发生避难所事件，青年篇在ザグロウ合流。
ジエロウ・ガン	青年Chapter3	剧情自动加入
アルピナ・ム－シ－	青年Chapter3	同上
キャロ・ランバ－ス	青年Chapter3	少年篇第6章偷渡事件，探望时选择“怒る”，之后从パリュエン处购入300G的“天然花”，少年篇选择ネ－ジリンス路线。满足条件则与ジエロウ、アルピナ一同加入。
フエロム・ラット－	青年Chapter3	第2章选择政府军路线，第3章在サハラ小惑星带与サマラ对话时选择“そちらが先です”，去ゼ－ンペスト打败バランガ后搜索バハシュ－ル城2F发现并加入。
ロブス・ザン・バジヤ	青年Chapter3	第2章选择反政府军路线，第3章在サハラ小惑星带与サマラ对话时选择“そちらが先です”，去ゼ－ンペスト打败バランガ后搜索バハシュ－ル城2F发现并加入。
ルキヤナン・フォ－	青年Chapter3	在ブラッサム进入宙域保安局，对话后在酒场与军人对话加入。
同伴	加入时期	加入方法
ピノ－・ルスイック	青年Chapter4	在モンフ－ト接受拍摄照片的任务并完成，之后航行若干里程后停泊时加入（选择同意）。
バロウ・バウト	青年Chapter4	ノイル的バダックPMC中4000G雇佣。
ズロ－キン・ゲイケット	青年Chapter4	ノイル的バダックPMC中8000G雇佣。
フイル・フレンチ	青年Chapter4	在ノイル和フォルゴス的バダックPMC中花钱提升能力，直到训练费用增加到8000G，之后退出后再度进入发生事件加入。
ギ－・ジ－	青年Chapter4	选择ジ－マ・エミユ路线，剧情自动加入。
ズビン・ベルタ	青年Chapter4	选择エンデミオン路线，再选择メッサ－ナ攻略，剧情自动加入。
トリトロ・エルルナ－ヤ	青年Chapter4	选择エンデミオン路线，再选择ラヴエルナ攻略，剧情自动加入。
ヴィ－・ウィ－	青年Chapter4	选择ジ－マ・エミユ路线，完成后回到グンニッツ星的机甲舰队司令部，对话后加入。
グミ・シスタ－ズ	青年Chapter6	第5章，击破ズイ－・ア－ル2之后在原来靠近就会GAME OVER的路线上找到星球レスタ，在酒场中发生剧情。击破ボア・ト－ラス之后回到レスタ临时加入。第六章在メリルガルド的S・C事务所对话送还，再度进入则正式加入。如第三次进入，则永久脱队，获得一张内装图纸（不怎么实用的图纸，还是留人好）。
キエラ・キエタ	青年Chapter6	讨伐オ－ダ－ズ残党任务与クォバス对话，选择ダメだ，归还后加入。
シタ－エラ・ニニット	青年Chapter6	第4章时选择エンデミオン→メッサ－ナ攻略→シタ－エラ，第6章在ドウル－エ的エンデミオン大使馆加入。
マ－マ・ソユ－	青年Chapter6	第5章ロエンロ－グ卿问及制服时选择赞同，则第6章在ニ－ツィア的アイルラ－ゼン大使馆加入。
トカシン・ナチヤネラ	青年Chapter6	第5章ロエンロ－グ卿问及制服时选择不赞同，则第6章在ニ－ツィア的アイルラ－ゼン大使馆加入。
ボルテ－ド・ジネッティ	青年Chapter6	在ガ－レン接受搜寻任务后到エスラント的通商会馆找其加入。
マチス・バ－ロン	青年Chapter6	在アンダルシア宙域的ペガッサ酒场中对话加入。
フ－シエ・マリウ	青年Chapter6	在フォルゴス的バダックPMC花6000G雇佣。
ポ－・フイ－レン	青年Chapter6	在フォルゴス的バダックPMC花7000G雇佣。
ジルバ・ザンブルグ	青年Chapter7	第四章时选择エンデミオン路线，再选择メッサ－ナ攻略，ザバス讨伐后自动加入。
トウキタ・ガリクソン	青年Chapter7	少年期使其成为过伙伴，并且青年期没有收到キャロ・ランバ－ス的情况下，在ク－ル－的酒场对话发生事件加入。
ファルネリ・ネルネ	青年Chapter7	同上
メリエルエラ・フイルチ	青年Chapter7	在エスラント的ネ－ジリッド大使馆发生事件，选择“いる”加入。
イエナン・シエリフ	青年Chapter7	在エスラント的ネ－ジリッド大使馆发生事件，选择“いない”加入。
グ－ル・レッケンダス	青年Chapter7	讨伐オ－ダ－ズ残党任务时与クォバス对话，选择わかつた，第七章加入。
フラム・アテ	青年Chapter7	在旗舰中放置“放送室”，之后在ジュメ－ラ酒场中与中年の男对话选择“そうだ”。进入地下放送局，与フラム会话加入。
エルダ－タ枢机卿	青年Chapter9	剧情自动加入
カバラズィ枢机卿	青年Chapter9	攻打教国ウルフライエライン时将除了他乘坐的旗舰之外战舰全部破坏，俘虏加入。
ナハシッタ枢机卿	青年Chapter9	第8章时选择スタ－バ－スト路线，剧情自动加入。
シッダ－タ枢机卿	青年Chapter9	第8章时选择通常航路，剧情自动加入。

哪款游戏能被称为游戏史上的里程碑？

无双！！无理由支持！就像我支持七曜大哥和龙哥一样！——山西临汾 曹寒冰
七曜■非常感谢曹同学近几期来对本刊和本编的无限支持，每次阅读回函卡时，总是能第一时间发现你的回函，由此可见你已经将回函卡作为每半个月就要填写一次的定律。《无双》系列当年开创了"一骑当千"的先河，还引得不少厂商均推出效仿之作（具体是哪些作品就不点名了），理所当然要在游戏史上书写浓墨重彩的一笔。



《最终幻想》的说！《勇者斗恶龙》的说！《口袋妖怪》的说！心目中的三神作！ ——河北承德 王思语
七曜■以前就知道王小姐非常控《最终幻想》系列和《无双》系列，没想到原来对当今三大日式RPG巅峰作全部都喜欢，可喜可贺。今年下半年《勇者斗恶龙9》、《口袋妖怪 心灵之金·灵魂之银》、《最终幻想13》均会破茧而出，你肯定会爽得飞起。说句题外话，以后争取再早一点寄会回函卡哟，最近几期我整理回函卡的时候发现收到的都是前一期的，所以无法刊登了……

《无双》能完成你当大将的愿望，《如龙》再现真是城市。——新疆克拉玛依 侯皓曦
七曜■《无双》是宣扬个人英雄主义的游戏系列，以一人之力横扫千军；《如龙》同样也是体现个人英雄主义的游戏，看来侯同学也是一个性情中人。同上面的王小姐一样，记得以后再早一点寄回函卡哟，你的也是每次都"过期"了……

《最终幻想》，它的出现改变了传统RPG的销量，是RPG游戏的神话。
——四川成都 颜俊凯
七曜■《最终幻想》系列是日式RPG的巅峰作品群，也可以说是国内知名度最高的日式RPG作品系列，当年7、8、10三作给80后的玩家带来了极强的冲击，绝对称得上是里程碑，由北濑佳范和野村哲也共同打造的这三作，销量也排在系列总销量的前三位，实至名归。

《真·三国无双2》开创了如今十分盛行的《无双》游戏系列，并且奠定了系列的基本系统构架。 ——辽宁大连 葛芸辉
七曜■如前文所说，《无双》是游戏史上的里程碑之一，那么2代就是《无双》系列的里程碑之一，是它向世人展示了什么叫真正的"无双"。

《仙剑》系列吧，毕竟感动了千万中国人！ ——福建龙岩 黄昊
七曜■《仙剑奇侠传》绝对可以称为国产RPG游戏的里程碑，至今个人还是很喜欢月如和灵儿，可能是因为个人比较怜香惜玉吧。在此还推荐两款国产RPG的精品，一款是《轩辕剑3》，还有《幽城幻剑录》，其中我最喜欢冰璃。

《战神》系列，太好玩了，开创了暴力美学和弑神的伟大史诗。
——重庆九龙坡 牟显跃
七曜■《战神》的人气和经典程度已经不用我再夸了，每期都能看见很多读者在回函卡上表扬《战神》。在展示暴力美学方面，本作的优秀程度确实无人可及。在《最终幻想13》跨平台以后，PS3的王牌作品似乎只剩下《战神3》、《GT赛车5》和《最后的守护者》了。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

随着PSP Go的发售日越来越近，以网络下载形式来贩卖游戏逐渐成为近期非常热门的话题。关于这点，相信各位也都有自己的看法，其中利弊也是本期"大话电玩"栏目的主要讨论点之一。在30多年的电子游戏史上，你觉得有哪些作品是这个历史长河中应该铭记的璀璨之星呢？又有哪些作品可以称得上是里程碑之作呢？随着每个人对于游戏的接触面不同，相信也会有很多不同的回答和见解。还有各位平常玩的最多的是哪台主机呢？是PSP还是NDS，是PS3还是X360？ □主持/七曜

以后网络下载，能否取代光盘媒体？

不能！光盘可以收藏，但下载的就不能了。 ——山西临汾 曹寒冰
七曜■其实网络化以后，从收藏方面来说，真的不是问题。厂商会推出别的收藏品来赚玩家的钱。从目前来看，光盘当然还是主体，通过网络能下到追加的游戏资料，还有很多试玩版和宣传片、壁纸等等，这些都是辅助品。任何事物都有被新事物取而代之的一天，就像20年前自行车在中国几乎是家家都有，但现在呢，小轿车已经逐渐进入千家万户，自行车成为核心用户的宠儿，而且越来越尖端，越来越高档。这就像蓝光盘一样，逐渐成为高端，而网络下载反而更普及化。

按照网络发展的趋势应该应该可以。可通过网络下载了，我们怎样收集正版呢？ ——安徽阜阳 凌青
七曜■通过网络来下载游戏已经是大势所趋，不过这并不意味着以后我们不能收集正版了，商家可以放出软件下载，然后再发布一个解锁的硬件，既是解锁工具，又是收藏用品。这样既照顾了店头生意，又为防盗版加了一道密码锁。

不能，销售商不会答应，还不成熟。 ——河北廊坊 杨涛
七曜■确实如此，就目前各大厂商对PSP Go的态度来看，都是持观望态度，不过当今后各个环节都进一步完善后，相信还是会普及的，只要有利润可图，销售商自然会支持。

不能，因为下载的是虚的，买光盘有收藏价值。 ——陕西咸阳 孙林安
七曜■嗯，只能说不会完全取代，如果全部依靠网络，那么SONY还力推蓝光光盘干嘛？不过新版本的PS3都不在向下兼容之前的游戏光盘，不知道下一代新主机出现时，会不会有新的媒体出现。

难，即使能代替也德等几十年吧，观念不是那么容易转变的，而且网略环境也不好说。 ——辽宁大连 葛芸辉
七曜■确实，网络环境说不好。依据现在我每周四上PSN下载的情况来看，还是很稳定的。但是当PSP Go正式发售，肯定会是迎接一场考验。到时候恐怕在刚开始的一些日子连注册账号都像打战一样紧张，那么多用户在PSN上下载大数据的游戏，对于PSN的服务器不得不说是一个严峻的考验，特别是日服和美服。港服虽然人数相对来说少，但是更新速度超级慢，比如这周《真·三国无双 联合突击》日服的追加任务已经更新到第18弹，港服的中文版第10弹还没到，哎，悲剧啊……

你拥有的主机，哪台玩得最多？

PS3，因为它是唯一，玩《高达无双2》最多。现在已经全机体4级部件，全人物等级MAX了。 ——山西临汾 曹寒冰
七曜■不愧是我的知音，因为平常工作繁忙，我的《高达无双2》记录也才刷满全部4级部件，并且将4级部件的数值刷满了。人物方面只刷满了SEED系三主角的等级、好感度和技能。《无双OROCHI Z》我花了近250小时打满了白金奖杯，每人的最强武器上三项炼成能力全满。等《战国无双3》时，一定要买一台黑色同捆限定版的Wii，黑色Wii的质感和色泽真棒！

NDS啦！在我最值得记忆的那段时间里是它陪我度过的！ ——新疆乌鲁木齐 张智业
七曜■噢？那欢迎下次来信的时候，分享一下你那段最值得记忆日子的心情笔记。说话，我的NDS一共大概玩了20个游戏都不到，居然就断轴了。

GBA，因为只有这一台游戏机，用来玩得最多的游戏当然是《机战》系列！ ——读者 奇隼
七曜■提到GBA让我想起了学生时代的住校生活，一台夜光GB玩了两个学期，一台GBA SP也玩了一个学期。

目前是PS2，正在玩《宿命传说2》，知道寒冰迷宫怎么去吗？ ——四川西昌 许强
七曜■呵呵，我就在这干一回龙哥的工作吧，寒冰迷宫就在水上城领主馆的地下。

PSP2000，玩《无双4》、《无双5》。 ——福建龙岩 黄昊
七曜■呃，先惊愕一下，据我所知，目前KOEI官方尚未在PSP上推出名为《无双4》和《无双5》的作品。难道黄同学是说的采用同样建模的《真·三国无双 二度进化》和《真·三国无双 联合突击》乎？

PSP呗，方便随身携带，原来一直玩MH2G，最近在玩《抵抗》，有时还玩GTA来减压。 ——安徽阜阳 凌青
七曜■PSP应该是国内现役主机中，占有率最高的一款，我也是把它随身放在包里，不过只在单位玩，听同事说地铁里全神贯注玩PSP的，一般都比较宅，连美女都不看，而将全部的爱都献给游戏，呵呵，以上为玩笑。



每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

“DQ9降临，杂鱼退散！”这完全可以概括这半个月游戏新作的状况，7月11日即将发售的《勇者斗恶龙9 星空守望者》已经把万千DQ迷的眼睛望穿了，熬夜排队和游戏店内抢购的场面已经可以脑内预演。除此之外，还有几款掌机游戏值得一试，比如《初音未来》、《我的暑假4》，不过除了这几款外还真是全都退散了，尤其是家用机，简直寸草不生，DQ的威力已经把一切都轰到了九宵云外，哦来吧，让我们见识下DQ的无边神力。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

日	游戏名	类型	厂商
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA Sports
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	块魂 献礼	ACT	NBGI
23	和多罗一起	ETC	SCE
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
7月未定	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
8月			
4	重返德军总部	FPS	Activision
4	特种部队	ACT	Electronic Arts
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
10	圣灵宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	★薄暮传说	RPG	NBGI
22	黑暗虐无	ACT	CAPCOM
22	极品飞车 变速	RAC	EA
30	科林麦克雷越野2	RAC	Codemasters

XBOX360 Xbox360

日	游戏名	类型	厂商
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
14	英雄在线MMO	RPG	Atari
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA Sports
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 战士传奇	ACT	Evolved Games
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
30	重返德军总部	FPS	Activision
30	战争机器2（日）	TPS	微软
7月未定	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
8月			
2	先驱者	FPS	Play Ten
3	这里是维加斯	ACT	Midway
4	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
6	★真名法典2	RPG	NBGI
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
27	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
27	梦幻俱乐部	SLG	D3 Publisher
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
10	圣灵宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
22	极品飞车 变速	RAC	EA
22	★光环3 ODST	FPS	微软
22	黑暗虐无	ACT	CAPCOM

Wii W-i-i

日	游戏名	类型	厂商
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
23	龙珠 天下第一大冒险	ACT	NBGI
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	★恐怖体感 咒怨	ACT	AQ Interactive
8月			
1	★怪物猎人3	ACT	CAPCOM
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
13	钢之炼金术师 晓之王子	AVG	SQUARE・ENIX
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
24	银河战士 三部曲	FPS	任天堂
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
3	狼吞虎咽大胃王	ACT	NBGI
3	国王物语	RPG	MMV
8	迷你忍者	ACT	Eidos
8	冠军学园	SPT	Ubisoft
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	死亡之屋 赶尽杀绝	FPS	SEGA
29	★死亡空间 血统	FPS	EA

PS2 Playstation2

日	游戏名	类型	厂商
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	AVG	COMPILE HEART
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	Canvas3 淡色的色粉画	AVG	GN Software
30	NUGA-CEL!	SRPG	Idea Factory
30	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	AVG	CandySoft
8月			
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
27	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts

NDS Nintendo Dual Screen

日	游戏名	类型	厂商
7月			
2	大家的小画家	SLG	Taito
11	★勇者斗恶龙9 星空守望者	ARPG	SQUARE・ENIX
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	萌菌物语DS	AVG	Takaratomy
23	高校棒球道DS	SLG	Spike
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
30	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
8月			
6	★巴哈姆特之血	RPG	SQUARE・ENIX
6	死神BLEACH DS 4th:火焰传承者	ACT	SEGA
6	宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜	ARPG	NBGI
27	七日死游戏 目	AVG	SQUARE・ENIX
9月			
3	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	AVG	LEVEL5
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	狼与香辛料 渡海之风	AVG	ASCII Media Works
17	沙加2 秘宝传说	RPG	SQUARE・ENIX

PSP Playstation Portable

日	游戏名	类型	厂商
7月			
2	初音未来 女歌手计划	MUG	SEGA
2	★我的暑假4	AVG	SCE
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA
16	伊苏1+2 历代记	ARPG	Falcom
16	野性传奇	ACT	SCEA
20	装甲核心3 携带版	ACT	FromSoftware
23	魔女计划	AVG	GungHo
23	兰岛物语 少女的约定	AVG	Arc System Works
23	未成英雄谭 太阳与月亮的物语	RPG	Irem
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
8月			
6	★对战传说	ACT	NBGI
6	天诛3 携带版	ACT	From Software
6	流行之神3 警视厅怪异事件档案	AVG	日本一
20	神隐	AVG	KONAMI
20	金色的琴弦2f 加演曲	AVG	KOEI
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	★伊苏7	RPG	Falcom
17	侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石	AVG	Arc System Works
22	极品飞车 变速	RAC	EA

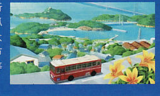
PSP［初音未来 女歌手计划］

SEGA这款以虚拟女歌手初音为卖点的游戏，被宅男们期待很久了。作为一款音乐游戏，该作包含的内容可谓非常丰富，不仅可以在MM的歌曲中快乐地打拍子，还有着乐趣十足的育成要素。游戏中收录了来自各类作品中的初音系列代表曲目，还有游戏的原创曲目，随着可爱的初音边唱边跳，按照画面提示将正确的按键连接成串，做出一首首完美的演出，不仅能获得高分评价，还能赢得初音对你的好感。丰富的育成要素更是萌到不行，给MM换衣服、给MM梳理发型、编辑MM在舞台上的跳舞动作。



PSP［我的暑假4］

享受无忧无虑的田园暑假生活，实在是这个火热的夏季难以言喻的乐趣，《我的暑假4》就将把你的那份童贞再次带回身边。本作的时间设定在1985年的日本，以濑户内海的一片岛屿为快乐的舞台。海风吹拂下的阳光气息，水天一色的美丽风景实在是让人难以抗拒。充分享受假期生活的同时，玩家还要在游戏中收集5张战国水军地图，完成叔叔交给自己的任务。除此之外，系列传统的海量迷你游戏同样得到保留和加强，捉昆虫、登山、骑自行车、下海抓鱼、相扑虫大会、盂兰盆节的太鼓演奏等都非常有趣。



NDS［勇者斗恶龙9］

太久了，太久了，DQ9让我们等的实在太久了！经历了N+N次的延期，这款国民RPG新作终于要发售了。6月中旬，SE在东京召开了发布会，庆祝游戏全部完工，7月11日的发售日肯定不会再变了。按照主创人堀井雄二和制作人市村龙太郎的说法，这次新作的最大卖点就在多人联机游戏上，从始至终，从游戏开始到通关之后，都可享受到多人共同做任务的乐趣，如果你愿意甚至可以一直玩下去，练级、刷宝，永无止境的乐趣。此外，官方还将同时开通手机版官网供玩家交流。



没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.1

这是一个以网络多人游戏为主题的新栏目，主旨是为喜欢网战的玩家开辟一片自己的乐土。从本期开始，将以当前火速升温中的XboxLive平台为主打，介绍分析一些比较热门的在线游戏，今后还会加入其他主机和掌机的联网游戏内容。栏目草创肯定存在不足，各位看官希望今后看到什么内容，还请来信交流吧。□责编/翅膀

战争机器2 人类与兽族，无休止的战争！

论持久战，50波的挑战

《战争机器2》的线上持久战是很多人挑战的目标，五人组队抵抗一波又一波的兽族大军非常有成就感。由于通过第50波会拿到一个宝贵的成就，所以追求该游戏完美的玩家非常有必要研究下持久战的战略战术打法。

盾牌守点战术

只要玩过《战争机器2》都知道盾牌的重要性，拿在手上可以挡子弹，插在地上能当掩体，而在持久战中最关键的用处就是制造拦路的路障，插在楼梯口、门口、狭窄的过道处可以有效阻拦敌人的前进步伐，尤其是大体型的锤子兵和行动迅速的血骑兽。所以有事没事就要在路口插一块，狙击手所在地附近更是要用盾牌造起了，牢固的路障，这样才能有效保障狙击手的安全，保障全队的最大火力。不过注意的是，盾牌也不是万能的，敌人一拥而上时盾牌很容易会被踢翻，尤其是游戏更新后盾牌反插无效了，作为一个保险事项还是效果不错的。

地图分析——杀人冰雹

这张图主要以那座桥为中心进行防守，敌人只能从右侧和桥下绕进来。五个人抽出三个主要对付右侧出现的敌人，利用遍地的掩体边周旋边歼灭，桥上剩下的两个人就用狙击枪等远程武器射击桥下出现的敌人，闲暇时对右边的队友进行火力支援，尤其是桥下出现的机枪手（一般都从这里出）要全部打头狙掉，如果有敌人从下边门洞进来了，就立刻去左边楼梯口利用距离优势提前拦截。

这张图关键就是桥右边打接近战的人不能出问题，不然就会直接威胁桥上人的安全，而左边由于地形异常有利一般不容易出闪失，在门口插一两个盾就更保险了。两个弹药补给都在桥下，补充弹药时别忘捎带个幕林机枪上来，增强全队的火力。

XBLA游戏推荐 ——《电脑战机 VIRTUAL》

SEGA于今年4月29日在XboxLive上推出的《电脑战机》最新版，着实吸引了不少老粉丝的目光，这个版本既非当年的SS版也非DC版，而是街机第二作的改良版本，也是该系列目前的最新版，全称为《电脑战机VIRTUAL ON：Oratorio Tangram Ver.5.66》，购买完整版需1200点，是XBLA比较少有的高价位游戏。

游戏素质方面，对比通常的XBLA游戏来说要高出一个等级，不仅全屏720P高清显示，游戏内容也丰富得多。机体的移动、跳跃、射击、格斗的手感虽然以今天的眼光来看称不上优秀，但依然保持了原汁原味，登陆XBLA的这个版本还新增了LIVE对战、练习模式、机体自定义等新要素，绝对值得收藏一款。



↑今天来看本作的游戏画面确实不算什么，但在当年《电脑战机》流行的年代可是神一般的存在，CAPCOM的《高达VS》系列都带有它的影子。

求生之路 地狱城市中活人与死人的对决！

全球无障碍联网

L4D为全球服务器共通式联网，因此不管你的帐号所选服务器是哪个地区，搜索时都是不分区域的。一场游戏你可能会和美国、英国、日本、香港等地的玩家同场竞技，也可能会碰到同城的兄弟姐妹。不过网速问题也因此变得很突出，带宽太小的话会遇到一些小麻烦，虽然不像其他枪枪对射的游戏那么明显，但某些场合会非常吃亏，比如对方的TANK离八丈远就能打到自己，自己控制的反而近身都打不到人的情况，还有网络不好的话容易游戏中途掉线。不能限定地区搜索确实是比较郁闷。

对抗模式感染者的技巧

目前L4D网战人气最高的当然就是对抗模式，八人同场竞技实在乐趣无穷。对抗模式下的团队合作要比单纯的战役重要得多，往往一次精妙的配合就能决定一次对局的输赢。因为对战双方轮流扮演幸存者与感染者，所以扮演感染者时，四名玩家之间的配合显得异常重要，只要成功杀死对方四人，就能为自己的队伍赢得先机。

感染者对比幸存者拥有很多先天的优势，同时也有不少缺陷劣势。首先感染者被打死后可以花费一定时间重生，这个时间长短是根据自己队伍的人数决定的，四人满员时时间最长，只有自己一人时当然很短。重生之前的鬼魂状态（白色屏幕）移动速度远快于平时，而且不受门等障碍物影响，可以寻找最有利的地点再进行重生。

说到感染者的重生，这个非常讲究技术，尤其是Boomer这种移动速度慢，异常脆弱的运兵车，一定要在最关键的时刻重生，再立刻展开攻击。重生的规则是你的视线内不能直接看到幸存者，而且不能太靠近，就算只隔了一个柱子，只要没看到人，就可以立刻重生，灵活运用有利于展开突然袭击。

感染者的配合战术

一个BOOMER、一个SMOGER和两个HUNTER，这个四人组合是最常见的，也是最有利于进攻的组合。首先除BOOMER外的三人在适当的地方埋伏好，不要轻举妄动，但要处在可以第一时间攻击幸存者的位置上。之后BOOMER以鬼魂状态寻找位置，重生后第一时间喷射胆汁，注意喷时是可以用右摇杆旋转“扫射”的。尽可能地喷到更多幸存者身上，另外的三人看到BOOMER成功（有幸存者显示紫色），就立刻发动攻击，优先攻击没被喷到的人，因为被喷到的人视线会非常模糊，又被丧尸群围攻，救援队友很困难。SMOGER用舌头把一个拖走离队，另两只HUNTER一人扑倒一个，剩下的一个忙于招呼丧尸又看不清楚，等缓过来时同伴没死也只剩半条命了，体力不多时甚至可以一次性将其团灭，当然这也存在一定运气成分。

王牌尖兵:业界王牌制作组列传

“终极武力”——ω-Force

Produced by ω-Force (OMEGA)



ω-Force是当今KOEI旗下的首席王牌开发团队。“ω”意为终极的、最终的；“Force”则直译为武力，“ω-Force”即为“终极武力”之意。PS2时代起，ω-Force小组在KOEI社内崛起，凭借《无双》系列成为KOEI史上第一个销量突破百万的作品，将那些制作传统历史游戏的小组远远抛到身后。《无双》系列也当仁不让的成为KOEI所有作品中的销量王。 □文/七曜

光荣帝国一骑当千的王牌御林军！黄沙百战穿金甲，天下无双的团队！

据2008年度财报显示，去年KOEI社的全部收益有9成以上都来源于《无双》系列。2008年，KOEI社长襟川阳一、襟川惠子夫妇，凭借KOEI的良好业绩，而打入了日本40大富豪榜的第39位。间接来说，他们的成功，ω-Force功不可没，（当然，常年购买正版《无双》系列的真·无双饭们更是功不



可没，他们是KOEI和ω-Force成功的基石）。一个优秀的团队必然有一位出色的领导人和决策者，ω-Force能取得今天的成就，与襟川惠子夫人的大力支持密不可分。自从惠子夫人走上KOEI社的前台，她就开始大力支持ω-Force的创作，为其创作提供便利条件，以及给予经济、技术和人才等各方面的支持。

ω-Force成立于1996年，它的成立对于KOEI来说有着重大意义。在此之前，KOEI的所有动作游戏都是由外包公司来制作，ω-Force的诞生填补了KOEI在动作游戏方面的空白和软肋。从这点来看，KOEI今年与拥有Team NINJA小组的TECMO社合并，无疑会让今后《无双》系列的水准更上一层楼。在ω-Force之时，就是由友池隆纯、杉山芳树、鲤沼久史等诸多《无双》系列的著名制作人所组成。他们在1997年推出了格斗版《三国无双》，这个游戏在当时凭借招牌技“无双乱舞”而一鸣惊人，也就此开创了“无双”这个品牌。直到今天，ω-Force也自称本作是《无双》系列的开山始祖之作。

1998年，正是KOEI社成立20周年之际，襟川惠子夫人正式接替丈夫担任KOEI社长职务。当年任天堂社长山内溥对惠子夫人过人的社交能力颇为欣赏，在当年KOEI举办20周年纪念酒会时，山内社长甚至打破从不参加软件会社庆典的惯例为惠子夫人担任社长职务捧场道贺。惠子夫人真正掌权之后，蓄势待发的ω-Force如同沐浴春风，如鱼得水。凭借惠子夫人超强的社交能力，KOEI成为最早一批获得SONY许可为开发PS2游戏的公司。那还是在PS时代末期，PS2发售之前，KOEI就投入了大量的资金进行PS2的技术研究略有成果，他们研制出了一种名为“群制御引擎”，这个已经运用了近10年的引擎就是制作《无双》系列的引擎。

2000年8月3日，这天成为ω-Force传奇的开始，在PS2刚刚发售不到半年，《真·三国无双》破尘而出，本作可以视为ω-Force的扬旗立标之作，之后以友池隆纯为核心的ω-Force让本系列日益壮大，至今成为整个《无双》中开枝散叶最多的一支。2004年2月又诞生了整体层次更高的《战国无双》系列，在杉山芳树和鲤沼久史的率领下，ω-Force创作出了素质最高的作品群。转眼迎来了次世代，铃木亮浩和森中隆成为了ω-Force新的核心人员，他们分别开始制作《百年战争·剑刃风暴》、《无双OROCHI》系列和《真·三国无双5》。另一方面友池隆纯联合加拿大KOEI分公司制作了KOEI史上第一款竞速游戏《致命惯性》；而鲤沼久史则和BANDAI的后藤能孝联手制作了《高达无双》系列，ω-Force也开始从“专业”制作无双慢慢向多元化转变。虽然近三年来系列的销量开始滑坡，不过从日本业界整体低迷的形势来看这也是受到全球金融风暴的席卷，还有次世代主机争霸战的扭曲格局的影响。虽然“无双饭”流失了不少，不过从全部主机平台上，系列的整体销量来看，PS3用户群远高于其他主机用户群的总和，这说明从PS2时代诞生的核心玩家，也都基本继承为PS3“真·无双饭”。

2008年，ω-Force又制作了它们的第一款文字策略游戏《令旗所向（采配のゆくえ）》，本作的素质之高，获得了诸多喜爱日本历史玩家的一致好评，本作可以说是展现出ω-Force也能创作出优秀策略游戏的另一面。在最近KOEI又公布旗下著名的RPG系列《龙士传说》最新作《三位一体 龙士传说零》也由铃木亮浩所率领的ω-Force制作，并改为动作RPG，铃木亮浩表示将会送上一款过去前所未有的爽快动作RPG。而在本届E3展上公布的《无双·特洛伊传奇》也是由加拿大KOEI与ω-Force联合制作的多人合作动作游戏。感谢这么多年来，ω-Force一如既往为业界所作的贡献，个人坚信他们还会给我们带来更多的惊喜，比如KOEI的王牌作品——《战国无双3》，还有《真·三国无双5 猛将传》等……

ω-Force的无双猛将们



Yoshiki Sugiyama 杉山芳树

《战国无双》系列的首席制作人，还制作过《红之海》系列。他所制作的《战国无双 猛将传》和《战国无双2》可以说将整个系列推到了历史的最高峰。另外《真·三国无双2 猛将传》也是他的作品，在猛将传中追加更高级的UNIQUE武器就是他的创意。



友池隆纯 Takazumi Tomoike

《真·三国无双》系列的首席制作人，他对ω-Force乃至KOEI的贡献是不可磨灭的。从PS版《三国无双》开始，一直到《真·三国无双4》，制作了其中全部的本传，还有绝大多数猛将传。甚至可以称他为《真·三国无双》系列之父，没有他就没有现在的无双。

Hisashi Koinuma 鲤沼久史

在ω-Force诞生之前，鲤沼久史就在KOEI工作。当《无双》系列取得成功后，KOEI为了巩固ω-Force的实力，将制作《决战》系列的他调到了ω-Force。之后参与制作了《真·三国无双2 猛将传》和《战国无双》系列，还和BANDAI的后藤能孝联合制作了《高达无双》系列。

铃木亮浩 Akihiro Suzuki

当前ω-Force的首席制作人，从PS版《三国无双》开始就参与系列的制作。他是《帝国》系列的创始人，也是PSP版全部《无双》作品的制作人，还创造了《无双OROCHI》系列及《百年战争·剑刃风暴》，新作有《真·三国无双5 帝国》和《三位一体 龙士传说零》。

Takashi Morinaka 森中隆

ω-Force中的革新派，《真·三国无双5》的制作人。5代的变化是整个系列中变化最大的一作，这种变革也引起很多系列老玩家的不满。但5代的同屏人数、光影效果和地形复杂程度都是之前作品比拟不了的，体现出了“终极的动作、终极的战场”的制作概念。

小笠原贤一 Kenichi Ogasawara

其代表作是《真·三国无双 MULTI RAID》，他也是革新派的代表人。顶着压力让《真·三国无双 MULTI RAID》中的无双武将们“无双觉醒”，在发售之前很多人对于这种另类的设定持怀疑态度，但本作不错的销量，使得他巩固了在团队中的核心地位。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：你最喜欢的游戏制作人是？
本期问题策划：甘肃 谢润



小岛秀夫 BY:北斗

本来是想写搞出俄罗斯方块那哥们，想想还是选了小岛。

其实说到最喜欢的游戏制作人，首先肯定是因为喜欢某个游戏（系列）然后才会喜欢上这个游戏制作人，之后或许才会因为喜欢该游戏人然后去玩他制作的大部分游戏。就我本人而言，在小岛的所有作品中，MGS始终是最爱，ZOE还算不错，我们的太阳则一般般——毕竟喜欢归喜欢，却还不至于到盲目崇拜的地步。这就好像男人是因为喜欢足球然后喜欢球星，而女人是因为喜欢球星然后喜欢足球一样。在我心里，小岛这个名字始终是和合金装备密不可分的。

尽管从首作推出到如今已经过去了21年，MGS系列的正统作品其实数量并不算多，明显低于其他成名游戏系列的推出频率，然而却真正做到了每一款都是神作，每一作都是超越和进化！这就是小岛的神奇之处。而且喜欢小岛，还包括欣赏他的人品：MGS4的PS3独占他是真的说到做到了——这在制作人说某某游戏独占有如放屁的今天，简直就是凤毛麟角。



强大的创意、勇于进取的精神、信守诺言的品德——所以说，小岛是神！

《最终幻想》里程碑的奠基人 BY:七曜

《最终幻想》系列的飞跃是从何时开始？毫无疑问是《最终幻想7》和《最终幻想10》，这两作为PS王朝和PS2王朝奠定了基础，SE当年与SONY缔结的互惠互利契约虽然现在已经瓦解，但这两作《最终幻想》为PS系主机所作的贡献是不可磨灭的。7代、10代、8代是目前FF系列总销量排行榜的前三名，这三作的成功都和北濑佳范、野村哲也、植松伸夫密不可分，可以说，FF系列能有今天的发展和规模，以上三位付出了极大的心血。加上FF13，可以看出这四作有很多共通点，全部是3名人员上场战斗，都有不同于传统FF系列作品的育成系统，还有每名角色都拥有属于自己的最强武器，异常华丽的极限技攻击和究极魔法演绎着RPG史上最巅峰的作品。另外，每作都必有三名美女供玩家使用，而且会有一个令人印象深刻的反方BOSS，和一段令人记忆犹新的剧情，通过以上这些我们有理由相信，北濑佳范和野村哲也联手打造的FF13一定会比我们预想的更棒！



喜欢与真喜欢 BY:风林

Cliff・B貌似真是很招人喜欢了，会造势，会摆酷，嗯，也很符合《战争机器》系列感觉的一个家伙，虽然块头不是很大。对他的人品咱就不说，这里没啥可讨论的，貌似在次世代这家伙不错，要说喜欢的就算这一个吧。要让我喜欢的制作人真得能做得出让人起劲的游戏来，尤其是够男人的游戏。Cliff・B目前还算不赖。不过，本胖还得说说近期让我失望的另一位大师。虽然很多游戏都挂着这位大师的名字，游戏素质也不错，但说实话已经很久没有拿出什么让我超兴奋的东西了。虽然这也是公司本身的一种战略需要，加上我个人对于该风格已经缺乏兴趣，但不能否认的是能够让核心玩家感动的东西真是好久都没有出现过了。好像也不会有人因为E3只放出一张《赛尔达》的图片就一把鼻涕一把泪了，能找时出再说吧。看到这里，您知道我说的是谁了，大师，您就让再震撼我一次吧。



能做出好游戏的制作人 BY:翅膀

和“追星族”很相似，“制作人崇拜”也成了现在玩家当中的一种心理，比如小岛饭、坂口饭、硫酸脸饭什么的，不过本人从来不好这口，玩的是游戏，至于是谁做的并不关心，无论多强的制作人做出来的都是游戏，我们玩的就是游戏，又不是某个人。而且一款好游戏是很多人参与制作的，并不是哪个神大手一挥造出来的，不能理解崇拜某个制作人的那种心理。

换个角度，大牌做出来的不一定是好游戏，没名气的不一定做不出好游戏，个人很反感那种依靠自己或系列名气大搞装13的行为，什么倒计时媒体做秀，对不起我不感兴趣。踏踏实实做游戏，尽心尽力提高游戏品质，这才是好制作人应该做的事。另外，制作人都要依靠自己的作品才有价值，离开了原来的公司、原来的作品他就什么都不是了，依靠所谓名气开发新作，也始终会笼罩在过去的光环中。反之，即使自己没有名气，只要游戏做的好，金子就会发光，总之，能做出好游戏的，就是好制作人。



↑只要是金子就必然会有发光的一天。

要看游戏，不要看人 BY:猴子

说实话，我没有特别喜欢的制作人，因为游戏制作人也是人，是人就有优点和缺点，就有聪慧和昏沉的时候。有的时候我们经常看到谁谁谁在发表说某个制作人一世英名毁于一旦之类的言论，实际上人非圣贤，不管是谁，制作的游戏也不能保证都是一等一的名作，因此一个优秀的制作人突然做出一部不咋地的游戏并不值得大惊小怪。制作游戏是一个非常复杂的过程，需要各种主观和客观条件，比如游戏的制作周期长短，前期成本投入多少，下面的工作人员的素质和努力程度，等等。因此一个一直有名的游戏制作人开发出一些雷作其实是很正常而且很无奈的事情。

不过有一件事情值得注意，虽然很多名制作人都有马失前蹄的时候，但是如果换了一个一直做不出好游戏的垃圾制作人或者制作团队，这些人撞大运开发出佳作的概率和优秀制作人开发出雷作的概率相比，基本上可以算是0。如果说造就一个好的游戏制作人究竟是靠天才还是勤奋，爱迪生那句话永远是真理：“天才等于2%的灵感加上98%的汗水，但是如果没有那2%的灵感，就算再多汗水也没用。”还有一个问题，一个制作人有没有才华，作出的游戏好不好，与这个游戏能否带来巨大的商业利润并不一定成正比。所以许多制作人的作品叫好不叫座而导致英雄气短的悲剧也是很无奈的。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

07月下 绝赞发售中!! 定价6.99元

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 游戏新作视频
刺客信条2（PS3/Xbox360）/恩赐传说（Wii）/格斗之王12新生（PS3/Xbox360）/哈利波特与混血王子（Wii）/寂静岭 破碎的记忆（Wii/PSP）/量子理论（PS3）/七日死 目（NDS）/忍者神龟 崩溃（Wii）/铁拳6BR（PS3/Xbox360）

火线点评 点评时下流行游戏软件
变形金刚2，体验电影之后的震撼延续！
苍翼默示录，全新2D格斗入选斗剧大赛！
拳击之夜4，泰森与阿里之间的梦幻对决！



恶搞频道 奇思妙想大集合
乐高版《生化危机》自制动画欣赏

达人影像 游戏高手的巅峰对决
超级精彩的《噗呦噗呦》高手比赛

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛
09年斗剧大赛，2D格斗类精选！

游戏天下事 聚焦时下游戏话题
和您聊聊关于PSP GO的那些事儿

格斗道场 格斗游戏技巧教学
《铁拳6BR》尼娜实用连续技

特别收录 超值光盘附赠内容
《圣斗士星矢 冥王神话》剧场动画

20Min 结束沉寂，任天堂重整士气！势不可挡，新一轮热销狂潮！



前不久，《Wii Sports》的续作在日本发售了，并且一举攻下了当期销量榜首位。这些日子，Wii的上面鲜有大作发售，倒是Xbox360和PS3上不断带给玩家们惊喜，就连PSP也公布了很多吸引人的超级大作，一时间抢尽了NDS的风头。不过任天堂显然不会就这么沉寂下去，这次借着《Wii Sports》续作的大受欢迎，许多厂商也跟着公布了一些任天堂阵营的作品，例如《恩赐传说》、《寂静岭 破碎的记忆》、《七日死 目》等等。本期的魅力强眼秀栏目中，我们就和大家一起来看看这些新作的庐山真面目吧。

10Min 体验变形金刚电影后的震撼延续 见证泰森与阿里之间的梦幻对决



《变形金刚2》这部电影绝对称得上今年最值得走进影院观看的大作，更多的变形场景、更激烈的打斗场面，更丰富的登场角色，以及更搞笑的细节设定等等，都令观看过这部电影的人大呼过瘾。那么作为同步推出的改编游戏，是否一样有着令人满意的素质呢？另外，由EA SPORTS出品的《拳击之夜4》在前不久的E3展上被提名为“2009年E3最佳运动游戏”，这款系列最新作，破天荒让玩家有机会在拳击场上看到铁人泰森和拳王阿里的精彩对决。本期火线点评，我们就来看看这些近期发售作品的究竟吧。

40Min 圣斗士前传，天马战士现身。

18世纪，意大利某小镇上，有着日本血统的孤儿天马和喜爱绘画的亚伦是一对挚友。某日亚伦去到一处被称为极乐净土的地方，在那里遇到了潘多拉，自此亚伦开始发生了变化。另一方面，受到黄金圣斗士童虎的引荐，天马前往圣域接受训练。在圣域，天马遇到了亚伦的妹妹萨莎，原来她竟然是雅典娜的转世……一切谜团尽在本期特别收录的动画当中。



15Min 简约却不简单！方块达人来啦！

相信很多喜欢益智类游戏的玩家都熟悉《噗呦噗呦》系列，这个看似简单的游戏其实却有着非常深奥的内涵。和其他知名的方块类游戏一样，这个系列同样有着丰富的战术，并且非常挑战玩家的临场反映能力。本期达人影像中收录的《噗呦噗呦》高手比赛绝对不容错过！即便你没有玩过这个游戏，但看着这些高手的精彩表现，相信你一样会激动万分的！



15Min PSP GO为什么不是下一代掌机？厂商们对待这款掌机的态度如何？



PSP GO在10月1日就要和大家见面了，本来很多人都认为索尼会在E3展上公布PSP的下一代掌机，没想到索尼却只是推出了现有PSP的改进机型。到底索尼为什么不抓紧时间用下一代掌机来抢占市场呢？PSP GO又有什么样的能耐来延续PSP系列的寿命呢？本期游戏天下事栏目中，精通硬件的菜团与熟悉业界的达人将和大家一起来聊聊关于PSP GO的那些事儿。两个人将分别代表硬件商索尼，和众多软件商的立场，为大家分析PSP GO推出的原因。至于他们到底说得对不对呢？大家一起来看看就知道了。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


DRAGON BALL
ドラゴンボール
天下一大冒険
てんかいちだいぼうけん